RESERVOIR BOOKS

Francis Ford Coppola

El cine en vivo y sus técnicas

RESERVOIR BOOKS

Francis Ford Coppola

El cine en vivo y sus técnicas

RESERVOIR BOOKS

Francis Ford Coppola

El cine en vivo y sus técnicas

Traducción de Aurora Echevarría

SÍGUENOS EN

megustaleer

@megustaleerebooks

@megustaleer

@megustaleer

Penguin Random House Grupo Editorial

Para John Frankenheimer, el pionero

Prefacio

El porqué de este libro

Desde principios de la década de 1990 el cine se ha transformado y ha abandonado el soporte fotoquímico-mecánico para adoptar el digital. Este proceso revolucionario, que parece tan reciente, en realidad ha sido progresivo: se inició con el sonido, se extendió al montaje, luego a la cinematografía y, por último, a la proyección teatral. Hoy día prácticamente todo el cine es digital. Sin embargo, el amor y el respeto por las obras maestras —desde la era del cine mudo, pasando por las primeras películas habladas, hasta llegar a las actuales, con lo que se abarca la extraordinaria obra cinematográfica del mundo entero— nos sirve de estímulo para hacer que el nuevo cine electrónico sea algo más que una imitación de las películas del pasado.

Muchos cineastas jóvenes son renuentes a abandonar el celuloide, sin darse cuenta de que este ya los ha abandonado a ellos. La fábrica Eastman Kodak de Rochester, en Nueva York, que llegó a dar empleo a más de 3.500 personas, hoy día ha reducido su plantilla a 350 para adaptarse a la demanda de celuloide de los pocos cineastas (entre ellos, mi hija) que prefieren trabajar como en los viejos tiempos. Esta inclinación por el celuloide es conmovedora y totalmente comprensible. El cine y su tradición continúan siendo muy queridos. Todavía hay fotógrafos que preparan sus propias placas de vidrio

con emulsión de halogenuros de plata por la belleza de los resultados. No cabe duda de que siempre habrá unas cuantas almas apasionadas que intenten crear película fotoquímica cuando deje de fabricarse. Pero el hecho inalterable al que nos enfrentamos es que hoy día el cine es, sobre todo, un medio electrónico-digital.

Quiero creer que este cambio, con independencia de cuánto reverenciemos esas grandes obras realizadas con película fotográfica, influirá profundamente en la esencia del cine y nos llevará hacia nuevos rumbos. Pero ¿cuáles serán esos rumbos?

En el mundo digital de hoy, varios directores pueden hacer películas juntos a través de internet, utilizando mandos, palancas, teclados y pantallas táctiles, todos los dispositivos de los juegos online. Pueden enfrascarse en esas «partidas» más allá de las fronteras geográficas, incluso ante la mirada atenta de un gran público en algún auditorio. Pueden participar en juegos de rol, identificando y controlando personajes individuales y al mismo tiempo ayudando a crear los mundos definidos que son los escenarios. La realidad virtual, con su percepción del punto de vista de los protagonistas, puede dar lugar a nuevos formatos; y las propias películas se pueden filmar en vivo y proyectarse en salas de cine, en centros cívicos y en hogares de todo el mundo. Con el tiempo podrían surgir *auteurs* que utilicen este formato para crear literatura del más alto nivel, de formas que no alcanzo a imaginar.

Hemos vivido con la televisión en vivo desde que se inventó; de hecho, la televisión estuvo dominada por la programación en directo hasta bien entrada la década de los cincuenta y el desarrollo de la tecnología de las cintas de vídeo. Sin embargo, lo que me interesa a mí, el *live cinema* o cine en vivo, ha aparecido en la segunda década del siglo XXI. El propósito de este libro no es recrearme en la nostalgia, ya sea de la televisión en vivo o de los primeros tiempos del cine, sino explorar este nuevo medio; descubrir en qué se

diferencia de las otras formas creativas; cuáles son sus virtudes y sus requerimientos; y, sobre todo, aprender a utilizarlo y enseñarlo.

En esencia, este nuevo medio *es* cine, no un programa de televisión; está concebido como cine sin perder la emoción de una actuación en directo. Mientras pensaba en todo lo que eso implicaba, me propuse averiguar más; no solo hablar sobre lo que podía ser el cine en vivo, sino realmente llevarlo a cabo. De modo que puse en marcha dos talleres experimentales de prueba de concepto: el primero, en las instalaciones del Oklahoma City Community College (OCCC) en 2015 y el segundo, un año después, en la Escuela de Teatro, Cine y Televisión de la Universidad de California, Los Ángeles (UCLA). En esos dos talleres aprendí muchísimo —en el apéndice incluyo el diario de producción del realizado en el OCCC, seguido de los créditos de ambos— y, rebosante de conocimientos e información que aún no había digerido, decidí ponerlo todo por escrito en un libro fácil de manejar. Este es el resultado.

Lo que el lector tiene en las manos es, por tanto, un manual, una guía a través de los intricados problemas a los que se enfrenta alguien cuando intenta elaborar una obra de cine en vivo, desde cuestiones fundamentales como el reparto y los ensayos hasta pormenores acerca del uso de la sofisticada tecnología que inicialmente se inventó para los deportes televisados. Mi sueño es realizar algún día una producción de cine en vivo a partir de mi propio guion, pero, si persistieran las numerosas razones que me detienen, espero que los que vengan detrás de mí lean este compendio de lo que he aprendido en mis talleres y lo utilicen para trabajar en esta nueva forma de arte.

Introducción personal

Nací en 1939. Era un niño con inclinaciones científicas y enseguida me sentí atraído y fascinado por el nuevo prodigio de mi época, la televisión. A mi padre, músico clásico y primer flauta de la orquesta sinfónica de la NBC de Toscanini, también le fascinaba la innovación. Era hijo de un fabricante de herramientas que había colaborado en el desarrollo y la fabricación del vitáfono, el aparato que hizo que las películas tuvieran sonido. Entre mis primeros recuerdos está el de mi padre llegando siempre a casa con el dispositivo más novedoso de las tiendas de Radio Row, el barrio de las radios de Nueva York: la grabadora de vinilos de acetato doméstica Presto, el magnetófono de alambre y luego el primer televisor. Yo tenía siete años, la edad idónea para hacerlos funcionar, de modo que, cuando el televisor Motorola de pantalla pequeña apareció en nuestra casa de Long Island, me sentí en las nubes.

En 1946 prácticamente no había programación, por lo que me pasaba horas contemplando las figuras geométricas de las cartas de ajuste, esperando a que empezara algo. Recuerdo los primeros programas. Howdy Doody no se parecía en nada al famoso muñeco que sería años después; entonces era un paleto rubio y desgarbado que llevaba la cara vendada porque, según decían, quería presentarse para presidente y se había sometido a una operación de cirugía plástica. Por supuesto, los niños que lo veíamos no sabíamos nada del litigio que se desató cuando el creador del muñeco se negó a ceder los

derechos de su personaje; tuvo que presentar al público un nuevo muñeco, esta vez con los derechos intactos. En el canal 13 de Nueva Jersey pasaban unas cuantas películas de vaqueros de Allied Artists, y la DuMont Television Network ofrecía programas en el 5, entre ellos, *Captain Video and His Video Rangers*. Yo tenía nueve años cuando la polio me dejó paralizado. Estuve preso dentro de mi propia habitación, con el televisor como principal entretenimiento, junto con otros muñecos, un magnetofón y un proyector de juguete de dieciséis milímetros. Durante un año no vi a otros niños aparte de mis hermanos. Con placer y nostalgia veía *Children's Hour* de Horn and Hardart, donde actuaban niños con talento y cantaban y bailaban las niñas más guapas del mundo.

Crecí y recuperé la habilidad de andar, pero continué viéndola. Tenía unos quince años cuando, seducido por la bonita edad de oro de la televisión, me propuse escribir obras de teatro. Era un periodo dominado por los dramas televisados en directo, con programas como *Philco Television Playhouse* y *Playhouse 90,* en los que proyectaban obras dramáticas originales de jóvenes escritores como Rod Serling y Paddy Chayefsky, y también de jóvenes directores como Arthur Penn, Sidney Lumet y John Frankenheimer. En aquellos años previos a las grabaciones en cinta se realizaban en directo obras tan extraordinarias y ambiciosas como *Marty*, *Días de vino y rosas* y *Réquiem por un boxeador,* con estrellas como Ernest Borgnine, Jack Palance, Piper Laurie y Cloris Leachman. (Poco después, muchas de esas obras realizadas para la televisión se convertirían en películas.) Ya de adolescente, me di cuenta de que algunas de esas producciones impresionantes se parecían al cine en su estilo y en su uso de los planos potentes y la expresión cinematográfica; y las mejores, sin excepción, eran las de John Frankenheimer, que más tarde se convirtió en un director de cine de gran éxito con relevantes películas en su haber. Me atrevería a decir que mi noción

del cine en vivo surgió mientras veía el trabajo de Frankenheimer en televisión en vivo, y alguna de esas obras ha permanecido conmigo hasta el día de hoy.

En este libro me propongo exponer el concepto del cine en vivo y explorar sus técnicas, así como sus posibles ventajas y limitaciones evidentes. Mi punto de vista es el de un director que creció con la televisión en vivo; que tuvo una formación inicial en el teatro, y que ha trabajado toda la vida de guionista, productor y director de cine. Durante mucho tiempo he soñado con ejercer todas esas profesiones a la vez, en alguna forma de cine en vivo. La tecnología no cesa de cambiar y de proporcionar nuevas respuestas a las cuestiones de para qué y por qué renunciar al control. ¿En qué se diferencia el cine en vivo del teatro, la televisión y el cine convencionales? Gran parte de lo que trataré en estas páginas lo he aprendido a partir de una profunda reflexión personal y en el transcurso de dos talleres experimentales en los que utilicé secciones de mi obra en curso, un extenso guion titulado *Dark Electric Vision*.

1
Talleres experimentales

Después de varias lecturas del guion con los actores, decidí que haríamos algo parecido a una lectura dramatizada. Este proceso derivó en varios intentos de representar partes del guion en directo que se difundirían en una selección de salas de cine. Cuando tomé la decisión de hacer un taller para explorar las posibilidades del cine en vivo, mi idea inicial era buscar un lugar donde pudiera encontrar actores de reparto disponibles para «probar» varias páginas de mi guion, tal vez con alguna modesta puesta en acción. Enseguida averigüé que los actores de repertorio están muy ocupados y solicitados. Consideré Austin, en Texas, una ciudad con cierta actividad de producción donde podría poner a prueba ideas con cierta privacidad. Pero ya había una producción cinematográfica en marcha y la mayoría de los recursos estaban reservados. Pensé en el OCCC, donde un antiguo socio mío, Gray Frederickson, impartía clases. Gray me había pedido anteriormente que diera una charla allí para ayudar a recaudar fondos para mejorar las instalaciones. Al final surgió la idea de impartir una clase en la que experimentaríamos con unas cincuenta páginas de mi guion que representarían actores de repertorio de Oklahoma en un taller.

Con el proyecto en la mano, llegué a Oklahoma el 10 de abril de 2015. Hice el casting preliminar entre actores de la localidad, que abarcaba la

cercana Dallas. Preparé a unos setenta alumnos del OCCC para los distintos puestos del equipo de rodaje y regresé en mayo para pasar seis semanas allí trabajando en el proyecto, ensayando, experimentando con decorados y cámaras, y finalmente transmitiendo en directo en una serie de salas de proyección privadas. Aprendí tanto durante ese periodo que más o menos un año después quise organizar un segundo taller con nuevas áreas de aprendizaje. Estas eran algunas de mis nuevas preocupaciones:

1. ¿Podía integrar un gran número de extras caracterizados en escenas rodadas en un día, sumándolos a los actores principales y usando máquinas EVS? (Voy a mencionar mucho las EVS, conocidas en argot como las ELVIS, unas máquinas asombrosas que desde un punto de vista técnico son servidores de reproducción.)
2. ¿Podía crear tomas utilizando paneles escénicos ligeros en lugar de escenarios con decorados y atrezo tradicionales?
3. ¿Podía representar escenas en dialecto italiano con subtítulos dinámicos y expresivos en distintas partes del fotograma y de diferentes tamaños?
4. ¿Podía acabar con una asombrosa escena peligrosa en directo?
5. ¿Podía alternar fácilmente las cámaras en directo con las tomas prefilmadas en EVS?

Sabía que, si conseguía hallar las respuestas a todas estas preguntas, el segundo taller experimental sería un éxito y habrían valido la pena el dinero y el esfuerzo invertidos en él.

La unidad básica

Las disciplinas artísticas a menudo tienen una unidad básica sobre la que se construye todo. En la literatura en prosa, y en realidad en toda la escritura, ya sea periodismo o ficción, la unidad básica es la frase. Si tenemos una gran frase seguida de otras que dan lugar a un gran párrafo y este se une a otros párrafos que forman un gran capítulo, estaremos camino de tener un gran libro. En mi taller del OCCC aprendí que en el cine en vivo, al igual que en el convencional, la unidad básica es la toma. Las tomas narran la historia. Como aprendimos de la era del cine mudo, una toma puede ser una pieza breve dentro de una estructura de tomas que se montan para crear una gran secuencia, o bien puede ser larga y compleja, y contar gran parte de la historia en sí, como ocurre en una película de Yasujiro Ozu, en contraste con una de Max Ophuls filmada con un amplio movimiento de cámara.

«Una toma puede ser una palabra, pero mejor si es una frase.» Durante años, he tenido en mi lugar de trabajo varias notas en un tablero de avisos, bajo el rótulo NOTAS DE FC SOBRE LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES.

1. Se conoce al personaje por su comportamiento.
2. Es posible narrar una historia a través de momentos únicos entre sus protagonistas.
3. Los momentos memorables suelen expresarse sin palabras.
4. Es necesario que ocurra algo.
5. Emoción. Pasión. Sorpresa. Sobrecogimiento.
6. Una toma puede ser una palabra, pero mejor si es una frase.
7. Los espectadores quieren involucrarse con los personajes, quieren que esa involucración se desarrolle.
8. Cuidado con los lugares comunes, con lo predecible.
9. Los espectadores buscan luz y explicaciones acerca de sí mismos y de

su vida.

No hace mucho, mientras hablaba con mi hija Sofia por teléfono, me comentó que ella también tenía mi lista colgada en la pared. «¿Qué querías decir con que una toma puede ser una palabra, pero mejor si es una frase?», me preguntó. Cuando intenté acordarme de lo que había querido decir con ello, tuve que recordarle (y recordarme) los dos polos opuestos del concepto de «toma» representados por las películas de Ophuls y Ozu. Este (1903-1963) era un director y guionista que trabajó toda su vida en Japón. A lo largo de su carrera, en la que pasó de la comedia al cine serio, cultivó un estilo único: la cámara casi nunca se movía y mantenía un plano perfectamente compuesto durante toda la escena. Esta falta de movimiento de la cámara hacía que la entrada y la salida de los personajes fueran muy dinámicas, ya que se introducían y se retiraban del fotograma de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de atrás hacia delante y de delante hacia atrás. Hay una película de Ozu en la que cada toma constituye una unidad importante, como un ladrillo en un bonito muro de mampostería. Por el contrario, el estilo de Max Ophuls (1902-1957) consistía en no dejar reposar casi nunca la cámara. Germano de nacimiento, trabajó en Alemania, Francia y Estados Unidos; era conocido por el breve poema que le dedicó el actor James Mason:

Una toma que no necesita rieles
es un suplicio para el viejo y querido Max.

Descubrí estos dos estilos cinematográficos opuestos al comienzo de mi carrera, cuando me sentía atrapado entre las filosofías dispares de dos de los directores de fotografía más grandes del mundo, Gordon Willis (*El padrino*) y Vittorio Storaro (*Apocalypse Now*). Fue un gran aprendizaje. En el estilo

clásico de *El padrino*, cada toma era un ladrillo en la estructura de la escena, que se convertía en el diseño de un gran muro de ladrillos. Willis decía que nunca había que introducir todo en una toma, pues no habría motivos para cortar y pasar a la siguiente. El efecto general lo creaba la posición de cada toma con respecto a la siguiente. En cambio, en *Apocalypse Now*, Storaro proponía utilizar la cámara como un bolígrafo en movimiento, deslizándose de un elemento a otro.

Al final respondí a Sofia (y a mí mismo) que una toma puede ser como una palabra en el sentido de que expresa una idea simple: por ejemplo, en una toma del ayuntamiento, la palabra equivaldría a «aquí». O puede ser como una frase: una toma del ayuntamiento, con la sombra de un hombre linchado proyectada sobre el edificio, puede interpretarse como «Aquí se abusa a menudo de la justicia».

El lenguaje del cine en vivo

Si en el cine la unidad básica es la *toma*, en el teatro es la *escena* y en la televisión, el *evento*. Sea cual sea el evento deportivo o programa de televisión que se transmite en vivo, nos vemos obligados a conseguir todas las tomas posibles para cubrirlo. En el cine, en cambio, diseñamos con cuidado no solo la toma, sino también el efecto mágico que se produce al cortar de una toma a otra, conocido como *montaje*.

Los cineastas saben desde los inicios del arte que al entrelazar dos tomas se les puede dar un sentido que no tienen por separado. En los años veinte, el director ruso Sergei Eisenstein asombró al mundo con el poder de semejante yuxtaposición, y hasta los primeros impulsores del cine sabían que, si una toma de una heroína atada a las vías del tren se intercalaba con otra de una

locomotora avanzando a toda velocidad, el público experimentaría una gran emoción.

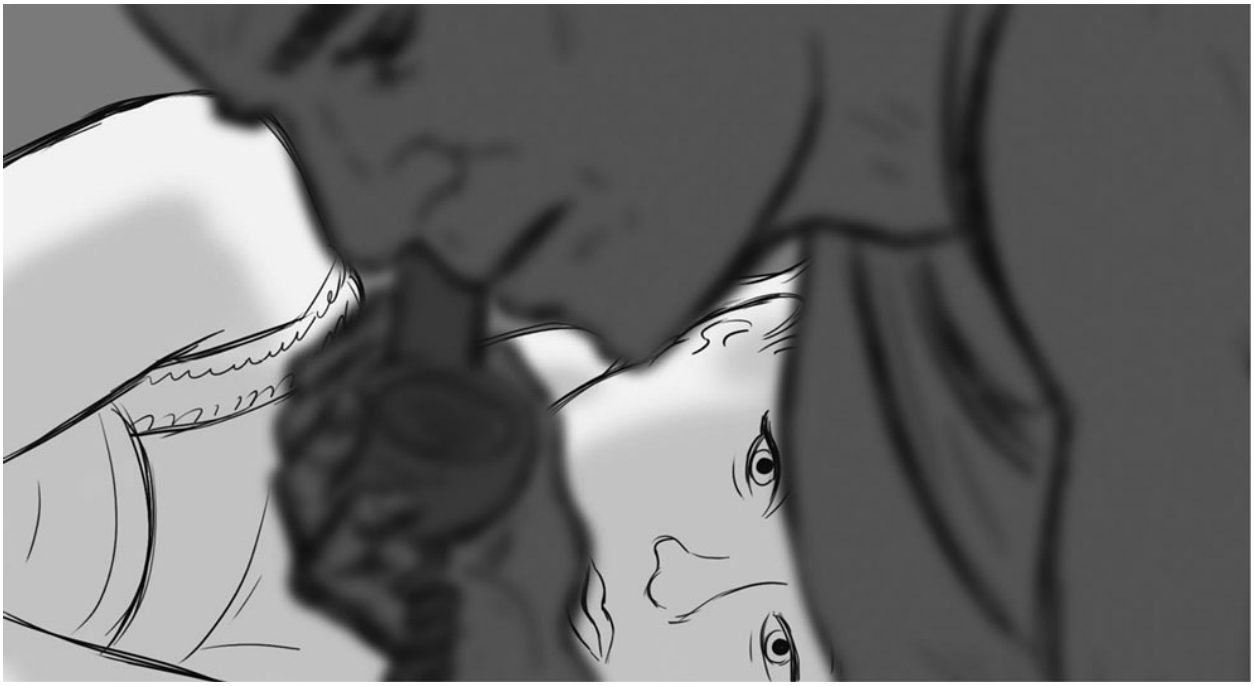
En el teatro, estas colisiones tan gráficas casi no se utilizaban. Su unidad básica es la escena. Estas se representan cada noche de manera diferente debido a que el público cambia, y los actores aprenden a interpretarlas según la respuesta de los espectadores que se identifican con ellos.

Cabría decir que la unidad básica, ya sea la toma en el cine, el evento en la televisión o la escena en el teatro, equivale al momento emotivo, y cómo se llega a ese momento difiere en cada medio.

En mi primer taller, en el OCCC, se hizo evidente que, incluso en el cine en vivo, todas las tomas tenían que estar bien definidas para poder cortarlas y entrelazarlas con otras; es decir, las tomas tenían que ser claras y precisas para que la narración avanzara con la sintaxis cinematográfica. De lo contrario, serían una simple cobertura de los componentes de unas escenas de tipo teatral, como los planos cortos, medios y largos de los personajes que se utilizaban al televisar una obra de teatro. Yo quería alcanzar una forma de expresión similar a la del cine, y eso requería que las tomas no fueran una simple cobertura, sino verdaderos bloques de construcción en la narración cinematográfica de la historia.

La televisión en vivo de hoy a menudo consiste en una obra de teatro o un musical producidos sobre las bases del teatro, con un escenario definido y, a poder ser, con la sensación de unidad que se percibe en un drama de abogados o en una obra en un marco definible como *Doce hombres sin piedad* o *En el estanque dorado*. Me di cuenta de que había concebido mi obra dentro de la lógica de un escenario, pero, como solo tenía el mobiliario y el atrezo básicos y ningún decorado (véase el capítulo 5), empecé a crear tomas por sí solas dejando de lado la lógica. Por ejemplo, necesitaba una toma en la que la esposa está en la cama y suena el teléfono, y el marido

contesta y le dice a su madre que irá enseguida. Las piruetas que requería filmar esa toma eran, de hecho, totalmente ilógicas en cuanto a la posición del marido y el teléfono respecto a la cama y la esposa desvelada.



Este sencillo ajuste hizo que comprendiera que el escenario es irrelevante o claramente secundario en relación con la toma. Dicho de otro modo, lo que en la televisión se entiende por cubrir a los actores podía convertirse ahora en algo más potente: crear tomas. Aunque el director suele coger la cámara y llevarla a donde están los actores, colocándola en la escena y cubriendo con ella a los actores y el escenario, ahora el escenario y los actores son manipulados dentro del marco de la cámara para crear la toma más convincente. No es la cámara la que se esfuerza por adaptarse al lugar que ocupan los actores en el escenario, sino que, más bien, son los actores y el escenario los que se manipulan para crear una toma dentro del campo de visión de la cámara. Eso significa que el diseñador escénico, en lugar de asignar a la escena un escenario definido como se hacía en la televisión en

vivo, proporciona elementos escénicos que pueden sumarse a los actores dentro de la toma. De hecho, significa que, como en los guiones gráficos que se preparan para una película de animación, la *sucesión* de las tomas se crea a partir de los propios actores, que van de una toma a la siguiente representando la historia.

Hitchcock seguramente lo sabía cuando utilizó atrezo de gran tamaño para el diseño de sus tomas, pero en la historia del cine o la televisión hay muy pocos casos en los que se haya utilizado este método. A mediados de los años cuarenta, los estudios de J. Arthur Rank de Londres introdujeron durante un breve periodo de tiempo un sistema de producción conocido como fotograma independiente (*independent frame*).

Lo desarrolló David Rawnsley y consistía en prediseñar las tomas (de forma similar a un guion gráfico de Disney), y el escenario para cada una se construía sobre una plataforma elevada (*rostrum*) que podía filmarse a modo de producción en serie (empleando elementos de la retroproyección). Sin embargo, el propósito de ese sistema no era posibilitar la actuación en directo, sino acortar y abaratar la producción de cine. Se utilizó en muy pocas películas. En una ocasión le pregunté a Richard Attenborough si recordaba algo de la película filmada con ese sistema en la que había aparecido de joven. Me dijo que los actores se habían sentido tan constreñidos trabajando en tomas prediseñadas que al final dejó de usarse aquel sistema. Sin embargo, durante mucho tiempo, esas ingeniosas plataformas elevadas siguieron siendo una herramienta útil en Pinewood Studios.

¿Por qué la televisión en directo tiene un aspecto tan característico?

Cuando se ve una producción de televisión en vivo o cualquier programa

musical u obra de teatro televisado, ya sea grabado o en directo, se sabe inmediatamente que es televisión. ¿Por qué? Cuando pasan películas de cine por la televisión se siguen viendo como cine, de modo que no es cuestión de la transmisión en sí. Son varias las razones. En primer lugar, la televisión en directo tiende a utilizar múltiples cámaras que funcionan con lentes de gran zoom (telefoto), lo que permite encuadrar tanto los planos largos como los cortos sin cambiar de posición y evitar que se vea una cámara desde la otra.

Así es como se crea la cobertura en televisión, ya sea para una telenovela o para una producción musical en directo. Estas lentes grandes están compuestas de muchas capas de cristal y requieren mucha luz, lo que hace que sea esencial tener un panel de rejilla o *grid* de techo amplio. Los *grids* no solo proporcionan suficiente luz para que las lentes funcionen, sino que también cumplen la orden directiva de iluminar las escenas de forma satisfactoria y homogénea.

En el cine, la iluminación es muy diferente debido a que las tomas se filman de una en una: una sola cámara puede acercarse al sujeto sin temor a situarse frente a otras cámaras. A menudo se utilizan lentes planas (sin zoom), que son más rápidas (mucho más sensibles a la luz), de modo que no es necesario que la iluminación sea excesivamente intensa, y la luz puede proceder del suelo en lugar del techo. Eso significa que basta con una lámpara o aparatos eléctricos corrientes para iluminar la escena; o se puede aprovechar la luz que entra por las ventanas o cualquier otra iluminación de suelo, lo que crea un bonito equilibrio de luces y sombras, en lugar del potente haz que proporciona un *grid* de techo. Esta luz más cinematográfica y la cuidada composición de las tomas son lo que confieren esa pátina propia del cine.

Dejar de utilizar lentes zoom plantea sin duda otros problemas, ya que en esas tomas más corrientes de estilo cinematográfico las demás cámaras a menudo están a la vista, y, por mucho que se escondan, las tomas tal vez no acaban de ser las que el director querría. Esta desventaja pasó más inadvertida en el taller del OCCC porque no había decorados de verdad y era relativamente fácil esconder una cámara detrás de una planta o un mueble. Pero en el taller de la UCLA había decorados más formales, y, aunque logramos esconder las cámaras, me frustró mucho no conseguir las mejores tomas, o al menos las que quería, porque la cámara solía estar justo en medio de otras tomas importantes. Eso fue sin duda una limitación, aunque empezaron a vislumbrarse varias soluciones, y, si alguna vez hago un tercer taller, emplearé algunas de esas ideas para resolver el problema.

En el taller de la UCLA me di cuenta de que tengo que averiguar cómo utilizar menos cámaras para producir más tomas. Reducir el número de cámaras de nueve a tres ya simplificaría mucho la tarea de colocarlas y esconderlas unas de otras. De modo que la próxima vez tendría varias

cámaras 8K, es decir, con el cuádruple de nitidez, resolución y calidad, y de un solo plano máster 8K obtendría un buen número de planos más cortos. Si consiguiera esconder con éxito una de esas cámaras que salen en un ángulo inverso, el opuesto al que apuntan las otras cámaras, obtendría electrónicamente un buen número de primeros planos, además del máster (lo más general posible). Así pues, en mi multivisor vería unos cuatro primeros planos individuales, todos procedentes de esa cámara escondida, y tendría, por tanto, donde escoger.

Hace unos años vi *Amnesia*, una película del brillante Barbet Schroeder, y me entusiasmó. Se rodó en la isla de Ibiza y trataba de su madre. Me pareció bonita y efectiva, de modo que me sorprendió cuando Barbet me comentó que la había filmado por entero con una cámara 8K, todo en planos máster, y que los distintos planos que había utilizado para la cobertura —primeros planos, planos a dos…— los había sacado de los másteres. Me recordó un libro que leímos en la escuela de cine, *The Way of Chinese Painting*, en el que se demostraba que era posible desglosar un cuadro grande en muchas composiciones de gran belleza.

En esencia, lo que estaba diciendo Barbet era que había vuelto a componer todas las tomas de la película a partir de un solo plano máster de alta resolución, y que eran igual de nítidas, enfocadas y adecuadas que las de la propia película. Trasladado al cine en vivo, eso significaba que, en lugar de intentar ocultar siete u ocho cámaras en una escena, se podía filmar un único plano máster 8K, o quizá dos o tres. Eso supondría esconder muchas menos cámaras, si bien durante la actuación podría verse la cobertura preconcebida o los planos cortos en el multivisor, al igual que hacía yo con nueve cámaras. Me imagino que obtener toda la cobertura desde la perspectiva de un plano máster podría acabar siendo aburrido o evidente (aunque no tuve esa impresión al ver *Amnesia*) y que dos planos máster permitirían variar la

perspectiva. Eso no resuelve cómo hacer invisible la cámara situada en la posición contraria, excepto escondiéndola hábilmente entre el decorado o las paredes o, como hice yo en la UCLA, filmando previamente esos ángulos difíciles.

¿Por qué quiero hacer cine en vivo?

Debo reconocer que durante los dos talleres siempre tuve presente esta pregunta: ¿por qué hacerlo, renunciando así al control que tiene el director de cine clásico únicamente para alcanzar la expresividad de la actuación en vivo? Si conseguía una estética y unos resultados realmente cinematográficos y una representación en vivo que parecía una película, ¿por qué no la dirigía como una normal? ¿Qué aportaba realmente la actuación en vivo? ¿Y cómo sabe el público que la obra se está interpretando en directo? Solo hay que pensar en cómo nos sentimos cuando estamos viendo un partido de béisbol televisado: creemos que vamos realmente por el quinto *inning* y que la puntuación está muy reñida, y descubrimos que en realidad el partido ya ha terminado y ha ganado nuestro equipo. Inmediatamente, el partido es como el periódico del día anterior: caducado, aburrido e imposible de ver. ¿Qué diferencia hay entre saber que es en directo o que ha sido pregrabado? Porque el cine, como el teatro anteriormente, solo es relevante en cuanto a la experiencia que brinda al público. ¿Qué puede hacer el director para que la representación en vivo sea más evidente y entretenida? En mi segundo taller experimental todo lo que quería era que la actuación se percibiera y se desarrollara como una película, de modo que no me preocupó que el público la percibiera como tal. Decían: «¡Y qué si era en directo! Parecía una película… Ni me enteré de que era en vivo».

Se me ocurrieron varias cosas. En primer lugar, los pocos fallos y contratiempos que surgieron durante la actuación de nuestro segundo taller dejaron claro que se trataba de una interpretación en directo, y muchos vieron estos errores, por tanto, como una bendición. Eso me llevó a preguntarme si el director de cine en vivo debía preocuparse de poner ciertos obstáculos, de manera que durante la representación los actores se encontraran con que un accesorio esencial, como una escalera de mano, había desaparecido; se diera una instrucción que era prácticamente imposible de seguir, o surgiera un nuevo impedimento que había que superar. Tal vez así se desencadenarían pequeñas crisis que harían que el público disfrutara del hecho de que fuera en directo (más tarde volveremos sobre los obstáculos).

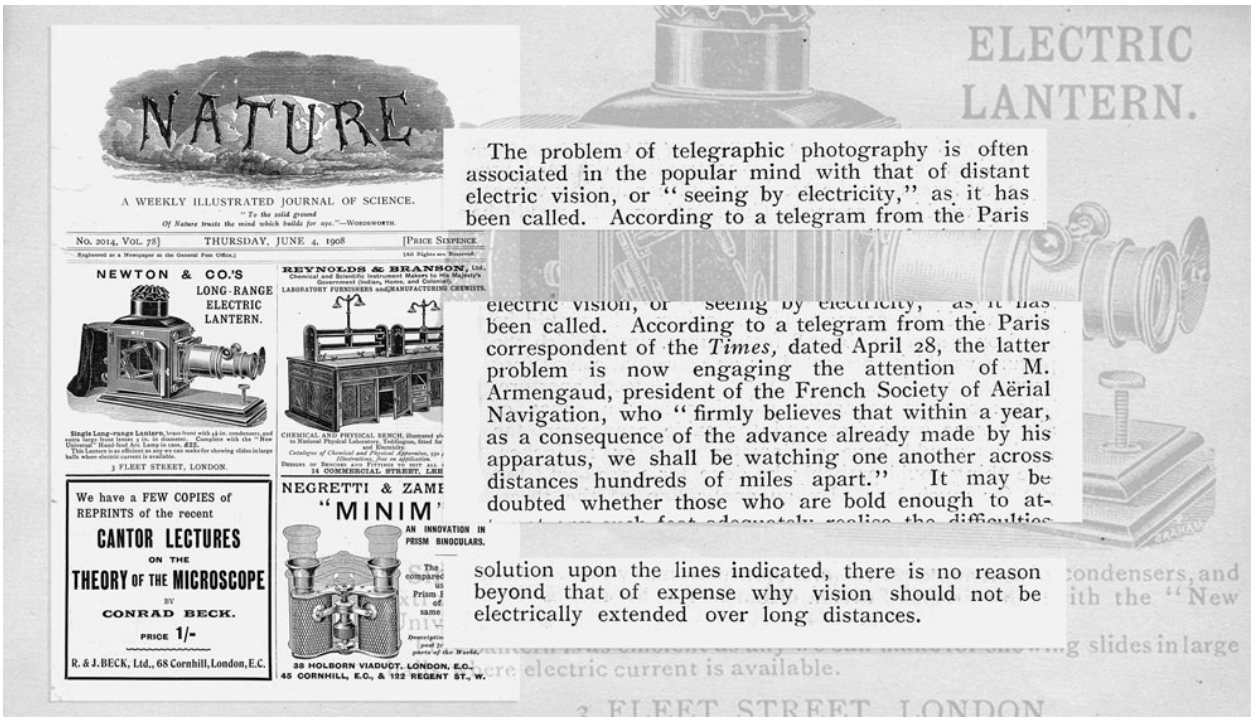
Las transmisiones de mis dos talleres empezaron con un rótulo negro en el que se describía el tipo de producción que era, pero unos momentos antes tal vez debería haber mostrado unos videoclips de los preparativos —los distintos decorados, las cámaras, el equipo técnico y la situación— para crear expectación en torno a la representación en vivo. Como sucede en los partidos de béisbol, gran parte de la diversión está en saber que la actuación, con todos sus fallos, es en directo. Tal vez si viéramos a todos preparándose para rodar en vivo un programa que no se sabe en qué resultará, y sincronizáramos el reloj con la hora real, tomaríamos conciencia de que es en directo y nos preguntaríamos, ansiosos, si todo va a salir bien.

2

Breve historia del cine y la televisión

Aunque el inventor escocés-estadounidense Alexander Graham Bell es conocido por sus innovaciones en la transmisión del sonido, también se interesó por el uso de la electricidad para ver a distancia. De hecho, el teléfono de Bell se concibió inicialmente como un aparato para los sordos que intentaban aprender a hablar. Él pretendía que el instrumento también transmitiera imágenes a fin de ayudar a las personas con problemas de audición.

Sin embargo, las dificultades de las imágenes eléctricas fueron más desalentadoras que las del propio sonido, y se dice que al final abandonó la idea. Tengo una copia del artículo de la revista científica británica *Nature* con fecha del 4 de junio de 1908 en la que se menciona por primera vez la idea de la televisión eléctrica, o «visión eléctrica distante», como la llamó el científico inglés Shelford Bidwell en su artículo «Telegraphic Photography and Electric Vision».


NATURE
A WEEKLY ILLUSTRATED JOURNAL OF SCIENCE.
No. 2014, Vol. 78] THURSDAY, JUNE 4, 1908 [Price Sixpence
NEWTON & CO.'S
LONG-RANGE
ELECTRIC
LANTERN.
3 FLEET STREET, LONDON.
REYNOLDS & BRANSON, Ltd.
LABORATORY FURNISHERS and MANUFACTURING CHEMISTS.
14 COMMERCIAL STREET, LEE
We have a FEW COPIES of
REPRINTS of the recent
CANTOR LECTURES
ON THE
THEORY OF THE MICROSCOPE
BY
CONRAD BECK.
PRICE 1/-
R. & J. BECK, Ltd., 68 Cornhill, London, E.C.
NEGRETTI & ZAMB
"MINIM"
AN INNOVATION IN
PRISM BINOCULARS.
38 HOLBORN VIADUCT, LONDON, E.C.
45 CORNHILL, E.C., & 122 REGENT ST., W.
The problem of telegraphic photography is often associated in the popular mind with that of distant electric vision, or "seeing by electricity," as it has been called. According to a telegram from the Paris
electric vision, or "seeing by electricity," as it has been called. According to a telegram from the Paris correspondent of the Times, dated April 28, the latter problem is now engaging the attention of M. Armengaud, president of the French Society of Aërial Navigation, who "firmly believes that within a year, as a consequence of the advance already made by his apparatus, we shall be watching one another across distances hundreds of miles apart." It may be doubted whether those who are bold enough to at-
solution upon the lines indicated, there is no reason beyond that of expense why vision should not be electrically extended over long distances.
ELECTRIC
LANTERN.
3 FLEET STREET, LONDON

La idea no era solo de Bell o de Bidwell, sino que había científicos de muchos países, entre ellos Rusia, Francia y Japón, que también estaban investigando el asunto. Las bases mecánicas de la «visión eléctrica distante» producían imágenes insatisfactorias y poco nítidas, pero, a raíz del artículo de Bidwell, otro científico, el ingeniero eléctrico escocés A. A. Campbell-Swinton, afirmó que podía resolverse por medio de dos haces de rayos catódicos. Eso era precisamente lo que estaba haciendo el gran científico ruso Boris Rosing, con la ayuda de su alumno Vladimir Zworykin. Por otra parte, en los años veinte, un estadounidense de quince años, Philo Farnsworth, bosquejó en la pizarra del instituto un proyecto para una televisión electrónica. A continuación lo desarrolló y lo patentó, lo que dio lugar a un largo y complejo conflicto con la Radio Corporation of America (RCA), que había contratado a Zworykin. La RCA utilizaría todo su poder para arrebatar la patente a Farnsworth.

Pero, por uno de esos caprichos del progreso, fue el cine (*motion picture*)

lo que primero llegó al público. Las «imágenes en movimiento» (*moving picture*s), inspiradas en los experimentos del fotógrafo británico Eadweard Muybridge, se obtuvieron con una cámara especial que el genio estadounidense Thomas Edison llamó cinematógrafo; siguiendo sus avances, los hermanos franceses Lumière proyectaron esas imágenes en una gran pantalla, dando origen al cine. Sorprendentemente, la *motion picture* de Edison vio la luz en 1893, unos años después de que se introdujera la televisión mecánica, de modo que, cuando en 1927 salió por fin la televisión electrónica moderna, había aprendido su lenguaje visual y el panorama artístico de la industria cinematográfica. ¿Qué habría sucedido si la televisión hubiera aparecido antes? Nunca lo sabremos.

Los anuncios

En cuanto la RCA lanzó el nuevo modelo perfeccionado de «visión distante» —cuyo nombre fue oficialmente reemplazado por dos palabras, una griega, *tele*, y la otra latina, *vision*: *tele-vision*—, se hizo rápidamente tan popular como la radio comercial durante los años veinte y treinta. La televisión estadounidense adoptó el uso de «anuncios publicitarios» que AT&T había promovido en la radio y que tan efectivos habían resultado. El mismo David Sarnoff, presidente de la RCA y más tarde fundador de la NBC, se mostró de entrada escéptico y sorprendido al ver que el nuevo medio seguía ese modelo. Él y otras personalidades de todo el mundo habían visto en las emisiones de radio y televisión una herramienta cultural para sus respectivos países, pero el patrocinio en la radio de compañías de sopa y cereales resultó ser irresistible. La televisión siguió ciegamente ese precedente comercial, hasta el punto de que en Estados Unidos los programas los presentaban los patrocinadores (el

único país donde ocurrió).

Seguía siendo imposible grabar y editar las emisiones de televisión más allá del burdo método conocido como kinescopio, que consistía en montar una cámara de dieciséis milímetros frente a una pantalla de rayos catódicos e ir fotografiándola. El kinescopio ofrecía poca calidad y se utilizaba sobre todo para resolver el cambio de los husos horarios en un país tan grande como Estados Unidos. Además, la tarifa plana que cobraba AT&T por las líneas de larga distancia necesarias para dotar de conexión al país favorecía a las compañías que contaban con muchas horas de programación, y obligó a cerrar a los canales precursores con pocos medios como la DuMont Television Network. Hasta 1956 no se desarrolló una videograbadora para la televisión, a la que no tardaron en seguir los aparatosos sistemas de edición de vídeo.

Por otra parte, las películas se podían filmar, revisar y editar con facilidad; los primeros cineastas, basándose en esos avances, llegaron a ser precursores de muchas innovaciones que la televisión más tarde abrazaría, como los primeros planos, la edición en paralelo y el montaje. En los fecundos tiempos del cine mudo, el arte floreció. Los productores se alegraron de tener dos bobinas de veinte minutos sobre lo que fuera para mostrárselo a los espectadores, que corrían a las *nickelodeons* o primeras salas de proyección, lo que dio a los cineastas la oportunidad de experimentar. En Alemania se dio una concentración de gran talento que se congregó en los estudios de la UFA de Berlín, que produjo obras maestras que perdurarán para siempre. G. W. Pabst, Fritz Lang, F. W. Murnau y Ernst Lubitsch, entre otros muchos, exploraron esa nueva forma de arte con pasión e imaginación. De hecho, la tarea de contar una historia a través de imágenes fue ganando terreno, hasta el punto de que Murnau llegó a afirmar lo siguiente: «El cine sonoro representa un gran paso hacia delante. Por desgracia, ha llegado demasiado pronto;

todavía estábamos abriéndonos camino en el cine mudo y empezando a explotar todas las posibilidades de la cámara, y, de repente, aquí están las películas habladas, que han relegado la cámara al olvido mientras la gente se devana los sesos sobre cómo utilizar el micrófono». Incluso al joven Alfred Hitchcock lo mandaron a hacer una película en Alemania, donde deambuló por los estudios de la UFA observando y tomando nota de las cosas extraordinarias que había en marcha, las cuales usaría de forma efectiva a lo largo de su extensa carrera.

El cine se transformó rápidamente y pasó de ser simples películas de dos bobinas que se proyectaban en salas pequeñas a convertirse en hermosas obras de arte que en los años veinte llegaban de Berlín, luego de las grandes ciudades y finalmente de Hollywood. Como la televisión en su primer formato no podía grabarse ni editarse, los fines atribuidos a la visión eléctrica distante eran totalmente distintos de los del cine, además de muy limitados. Se creía que era útil para ver y hablar con un ser querido que vivía lejos de modo parecido al FaceTime de hoy, o para que la policía realizara una rueda de reconocimiento en la comisaría de una ciudad lejana, o tal vez para presenciar un evento deportivo o político. La televisión se vio enormemente limitada por la calidad de su imagen debido a su base mecánica, pero con el tiempo se convirtió en un medio electrónico gracias al trabajo de Boris Rosing, de Vladimir Zworykin y, totalmente por su cuenta, de Philo Farnsworth, el estudiante de instituto.

En 1934, Farnsworth, agobiado económicamente por su larga batalla legal con la RCA, autorizó sus patentes en Alemania, lo que permitiría al régimen nazi en ciernes utilizar más tarde la televisión como propaganda durante la Segunda Guerra Mundial. Entretanto, Gran Bretaña seguía vinculada a la televisión mecánica de John Logie Baird, ingeniero e innovador escocés que realizó la primera transmisión en 1927. Hubo un instante desgarrador en el

que Baird se encontró cara a cara con la pantalla electrónica de Farnsworth, y vio por sí mismo que su propio sistema era anticuado e inferior. Así empezó la era de la televisión electrónica, con la gigante RCA, que había obtenido las patentes de Zworykin y que luchó contra el joven genio Farnsworth hasta quebrantarle el espíritu. Como tantas historias sobre el desarrollo científico, fue un camino de lágrimas.

La primera edad de oro de la televisión

La televisión en Estados Unidos arrancó con fuerza al finalizar la Segunda Guerra Mundial, justo cuando numerosos soldados jóvenes se encontraban en Nueva York, Chicago y otras grandes ciudades. Muchos habían participado en unidades artísticas del ejército, haciendo giras con producciones teatrales, y hasta los miembros del cuerpo de transmisiones estaban impacientes por encontrar empleo en la nueva industria. Los que acudieron a Nueva York se encontraron en un terreno especialmente fértil donde empezar. El teatro de Nueva York resplandecía con buenos actores que trabajaban sobre todo por las noches y que, por tanto, podían ensayar por las mañanas y por las tardes, con los domingos libres para rodar. Se abrieron varios estudios en la ciudad: uno famoso por hallarse en lo alto de la Grand Central Station y otro, el DuMont, en los grandes almacenes Wanamaker’s de la calle Nueve con Broadway.

Al principio escaseaba el material bueno. La poderosa industria del cine, recelosa de esa nueva forma de entretenimiento, se resistía a cualquier cooperación que no le permitiera invertir en ella o controlarla. Durante cerca de cuarenta años los estudios de cine habían escogido y comprado todo el material literario disponible: novelas, historias y obras de teatro, así como

todos los derechos de sus autores. No había mucho donde escoger para los jóvenes productores de televisión talentosos como Fred Coe,[1] que había dejado la Escuela de Arte Dramático de Yale para poner en marcha una producción. Al principio probaron con material clásico de dominio público, como Shakespeare, pero la programación salía mal parada frente al emocionante material de alta calidad que había ido acumulando con los años la industria del cine rival.

Sin embargo, con la afluencia de talento de la posguerra, llegó un cambio de mentalidad. Los directores de la nueva televisión, como Arthur Penn, que habían sido dados de baja de las fuerzas armadas hacía poco, recordaron que conocían a jóvenes escritores con quienes habían colaborado en el ejército. Muchas personas de la industria pensaron que no tenían nada que perder por dejar que esos jóvenes dramaturgos probaran suerte y escribieran lo que quisieran. Entre los escritores que no tardarían en hacerse famosos estaban Paddy Chayefsky, JP Miller, Gore Vidal y Rod Serling, y su obra contemporánea e íntima resultó incendiaria en aquel nuevo medio. Así empezó la edad de oro de la televisión en vivo. Sidney Lumet me contó que cuando la CBS lo reclutó del teatro para que trabajara en *Danger*, coincidió con un fascinante director de televisión que lo nombró su asistente, y a él mismo le asignaron como asistente a un hombre aún más joven llamado John Frankenheimer. Un día, su jefe, ese primer director prodigio de la televisión, les anunció: «Voy a hacer una audición aquí en Broadway para un nuevo musical». Ese hombre era Yul Brynner, que más tarde acabaría protagonizando *El rey y yo*, lo que ayudó a que Lumet fuera ascendido a director y Frankenheimer, a director de escena.

El periodo «en vivo» que siguió ha sido inmortalizado, y con acierto, como la edad de oro de la televisión. Extraordinarias producciones en directo como *Marty*, *Días de vino y rosas*, *Réquiem por un boxeador*, *Patterns* y *The*

Comedian serán eternamente atesoradas como clásicos.

De los directores de la televisión en vivo, John Frankenheimer se inclinaba hacia un estilo más cinematográfico, ya que aspiraba a ser director de cine. Sus producciones en directo fueron el comienzo de lo que yo llamaría cine en vivo, ya que contaban sus historias no solo con la mejor interpretación y guion, sino con unas tomas cinematográficas y un montaje emocionantes. Aunque Frankenheimer no dirigiría el posterior proyecto cinematográfico de *Días de vino y rosas*, su versión en televisión en vivo con Cliff Robertson y Piper Laurie me resulta mucho más conmovedora y emotiva, debido a la inmediatez y a la realidad desgarradora que las interpretaciones en directo aportaban a la historia, combinadas con su visión cinematográfica.

Nunca olvidaré aquel día de mediados de los años cincuenta en que mi madre entró en mi habitación para anunciarme que mi padre estaba en la televisión. Bajé corriendo las escaleras hasta el televisor de su estudio, dos pisos más abajo, y allí estaba él, tocando la flauta. Pero me volví y allí estaba él también, sentado al piano viendo la transmisión. Fue asombroso. Me explicó que el programa había sido grabado con la nueva videograbadora Ampex (con el joven Ray Dolby en el equipo) y que no había forma de saber que no era en directo. La videograbadora Ampex salió en 1956 (un año antes que *The Comedian* de Frankenheimer), y tres años después la siguió un sistema de grabación de escaneo helicoidal de Toshiba que resolvió el problema de la enorme banda ancha que requería el vídeo mediante una cabeza de toma rotativa. En mi opinión, *The Comedian* es la obra maestra del cine en vivo por su estilo cinematográfico y porque lo hizo todo en una gran representación en directo. Los programas tenían tanta vida y había tanto realismo en sus actuaciones que resultaban memorables. Frankenheimer se dedicó a hacer grandes producciones tanto en vivo como pregrabadas, algunas de ellas para *Playhouse 90*, como *Otra vuelta de tuerca*,

protagonizada por Ingrid Bergman, o la segunda parte de *Por quién doblan las campanas*. Pero, con la nueva videograbadora, Hollywood acabó alcanzando a la televisión, y la economía se impuso mientras la edad de oro sucumbía a la producción de cine editado y a comedias como *Yo amo a Lucy*, a las que seguirían décadas de entretenimiento filmado.

Una nueva era de posibilidades

Más de medio siglo ha transcurrido desde que finalizó ese excepcional periodo creativo y la televisión ha seguido embarcándose en numerosas áreas. Hoy día los deportes siguen siendo la programación más popular y son «en directo» por necesidad. Los numerosos programas de entregas de premios posteriores a los de la Academia también son en directo. Aparte del fenómeno de los canales de noticias, que siguen el brillante concepto de Ted Turner de utilizar satélites para crear el supercanal de la CNN en Atlanta y unos cuantos espectáculos en directo como musicales y obras de teatro, la televisión es, en gran medida, un medio grabado.

Curiosamente, desde la tecnología que ha surgido de los deportes —imágenes de satélite y servidores de reproducción instantáneos, así como otras muchas tecnologías que aparecen todos los meses—, hay una gran variedad de equipos que, si se quisiera, podrían utilizarse para narrar historias. Atrás quedaron los tiempos en que la televisión representaba una consola dentro de casa y las películas se veían en una sala de cine. Hoy día, la televisión y el cine son prácticamente lo mismo, como han demostrado *Los Soprano* y *Breaking Bad*. El cine puede durar desde un minuto hasta cien horas y se puede ver en cualquier lugar —en casa, en una sala, en la iglesia o en un centro cívico— y en cualquier parte del mundo, todo gracias a los

satélites y la electrónica digital.

Mi momento más profético y embarazoso

Mi amigo Bill Graham, actor y promotor de música rock, siempre quiso ir a la ceremonia de los Premios Oscar, de modo que, cuando en 1979 me invitaron a presentarlos, le di una de mis invitaciones VIP, de forma que mi familia estuvo en asientos peor situados. Los dos fuimos con esmoquin y Bill disfrutó enormemente el espectáculo. Pero me fijé en que se había llevado un paquete de galletas que iba engullendo. Incapaz de quedarme de brazos cruzados mientras otro está comiendo, alargué la mano y cogí una de las galletas, y me la comí. Él palideció y dijo: «No, esa no». Yo no tenía ni idea de a qué se refería. Al poco rato, un encargado se acercó por el pasillo hasta mi asiento y me indicó que fuera a prepararme para participar en el espectáculo. Yo debía presentar el premio al mejor director junto con la actriz Ali MacGraw. El ganador fue Michael Cimino, un hombre tímido y encantador, por su papel en *El cazador*. Aun después de tantos años, todavía me muero de vergüenza al ver el clip de ese acto. De pie en el podio, a punto de anunciar el ganador, sintiéndome sin duda raro por lo que debía de llevar esa galleta y rascándome la barba sin parar, dejé escapar ante muchos millones de espectadores de todo el mundo un valioso dato sobre el futuro cine en vivo:

> Estamos a las puertas de algo que hará que a su lado la Revolución Industrial parezca un preestreno. Estoy hablando de una revolución en la comunicación y creo que está llegando a gran velocidad. Veo una revolución en la comunicación que abarca el cine, el arte, la música, la electrónica digital, los ordenadores, los satélites y, por encima de todo, el talento humano. Se van a crear cosas que los maestros del cine, de quienes hemos heredado este negocio, jamás hubieran pensado que serían posibles.

¡Siempre recordaré la expresión de asombro de Ali MacGraw cuando solté aquel discurso espontáneo!

Una segunda edad de oro de la televisión

El cine de los años sesenta y setenta protagonizó un gran avance en la expresión personal, y años después se convirtió en inspiración para la siguiente generación de cineastas que se formaron con *Toro salvaje, El rey de la comedia, Chinatown, Taxi Driver, The French Connection, Manhattan* y varias de mis películas. Sin embargo, esos nuevos *auteurs* se dieron cuenta al mismo tiempo de que Hollywood había echado el candado a la puerta de un periodo muy permisivo, y la oportunidad de hacer películas en esa tradición había terminado. De modo que cambiaron a los programas de televisión por cable de larga duración, resueltos a hacer esa clase de cine personal. Eso llevó a una segunda edad de oro de la televisión, con producciones como *Los Soprano, Breaking Bad*, *The Wire*, *Mad Men* y *Deadwood*, por enumerar unas pocas. Además, a lo largo de todo ese periodo que empezó en 1975, hubo una televisión en vivo que rayaba en el cine en vivo: el programa *Saturday Night Live* (*SNL*).

Saturday Night Live

Saturday Night Live (*SNL*) ha conseguido ser tan popular como relevante, y su popularidad se debe sin duda a su relevancia. Se desarrolla en directo y se asemeja al cine en vivo en que a menudo narra una historia en una secuencia de tomas en lugar de dar mera cobertura a un hecho escénico. Eso no es nada

nuevo: Ernie Kovacs lo hacía a menudo, al igual que Sid Caesar, Imogene Coca y Jackie Gleason. La comedia original *Honeymooners* solía parodiar sucesos de actualidad. Estos programas sin duda se disfrutan tanto grabados como transmitidos en vivo, como atestiguan las valiosas versiones de archivo. (Algunos programas de *SNL* siempre han usado partes grabadas, incluso partes filmadas y servidores de reproducción EVS.) Entonces, ¿cuál es la diferencia entre esas dos formas de ver el programa? *SNL* es «en vivo» en esencia porque ese hecho lo vincula de forma inmediata con los sucesos de interés actual. La parodia de *SNL* de difundir noticias sirve para incorporar facetas de la política que acaban de suceder. Esa es la esencia de los programas en vivo: nunca se sabe qué pasará hasta que pasa.

Así pues, *SNL* es por definición un espectáculo de cine en vivo como puede serlo cualquier otro programa de deportes o informativo que se ve o se disfruta en el momento o más tarde. El popular programa humorístico es una parodia de sucesos de actualidad, por lo que, antes de reírse de ellos, debe esperar a que aparezcan. Es mejor verlos en caliente, pero también hay otra manera, que es verlos después. Es un poco como una fotografía de familia, que se disfruta en el momento pero a veces se aprecia más cuando el paso del tiempo la ha convertido en «antigua».

No hace mucho vi *Lost in London* de Woody Harrelson, una película filmada con una sola cámara en una noche y transmitida en directo en quinientas salas de cine. En mi opinión, fue un éxito rotundo: divertida, llena de energía y con un asombroso despliegue de tecnología imaginativa. Resolvió la cuestión del «en vivo» al filmarse con una sola cámara, como *El arca rusa*, *Birdman* y *Victoria*. Creo que podría haber sido el primer evento de cine en vivo enviado directamente a las salas de cine, pero esa distinción tal vez pertenece a la magnífica producción de *La traviata,* de Andrea Andermann. La decisión de Harrelson de filmar con una «sola cámara»

cubrió una imaginativa puesta en escena sin cambios de cámaras, después del impresionante *tour de force* que hace el reparto al arrastrar al público a través de la divertida obra. Harrelson demostró que, si un proyecto se ensaya a fondo, los actores estarán a la altura del reto, como sin duda lo estuvo ese reparto. *Lost in London* es definitivamente un hito en la historia del cine en vivo.

El valor de la actuación

La tradición del director de orquesta virtuoso nació en el siglo XIX. Esos artistas a menudo estaban vinculados al teatro de ópera de una ciudad en particular, como Dresde o Berlín, bajo el mecenazgo de un noble. Algunos eran compositores, como Richard Wagner, Hans von Bülow, Richard Strauss y Gustav Mahler; otros, no. Fuera como fuese, siguen siendo el equivalente más cercano al director de cine contemporáneo, teniendo en cuenta su poder sobre la producción y la labor de supervisión que este le atribuía sobre todo lo relacionado con ella: decorados, escenografía, coro y danza, vestuario y, por supuesto, acústica y música. Las costosas y complejas producciones operísticas estaban a la altura de la cinematografía moderna, con una diferencia importante: en la noche del estreno, el director se plantaba de pie ante el público, levantaba la batuta y, a la primera indicación, empezaba la actuación en vivo. A menudo era algo que los espectadores no olvidaban en toda su vida. Imaginad haber estado entre el público en el estreno de *La traviata* de Verdi, la historia de un joven que se pierde en su amor por una cortesana; o del épico drama musical de Wagner, *Tristán e Isolda;* o que acudimos a ver las grandes obras de Tennessee Williams, *Un tranvía llamado deseo* o *El zoo de cristal*, la primera vez que se representaron; o *West Side*

Story o cualquier gran clásico. Incluso un gran fracaso inicial como el estreno de la seductora ópera de Bizet, *Carmen*, o de la simbólica *Pelléas et Mélisande*, de Debussy, fue memorable. ¿Merece la pena aferrarse a este arraigado concepto de la actuación en una época en que la mayor parte de nuestra experiencia del arte es enlatada? Hoy día todo el cine, prácticamente toda la televisión, y la música y la fotografía que disfrutamos están basados en la grabación.

¿Qué importancia tiene la actuación?

Como hemos visto, lo más popular de la televisión son las actuaciones en vivo, y de estas las más populares son los eventos deportivos. Muchas de las formas tradicionales de actuación en vivo son cada vez más inaccesibles al público. El teatro y la ópera se han vuelto cada vez más restringidos, sobre todo en Nueva York, donde los precios de las entradas son prohibitivos. Además, rara vez se presentan obras contemporáneas, sino que suelen ser antiguas, con la colaboración, si hay suerte, de estrellas de cine que aparecen durante periodos limitados. Los espectáculos de rock se realizan en estadios deportivos con decenas de miles de espectadores y el precio de las entradas es desorbitado; es probable que uno esté tan lejos del escenario que, pese a ser en directo, sienta la actuación como algo ajeno y automatizado.

Me parece muy interesante que, al principio del siglo XX, muchos pensadores y escritores serios reflexionaran sobre el «futuro del teatro» sin apenas mencionar el cine, que iba a ser, de hecho, ese futuro. En 1919 George Pierce Baker, profesor de dramaturgia en Harvard y posteriormente fundador del gran programa de posgrado de artes dramáticas de Yale, apuntó sutilmente:

> Hoy día el cine ha expulsado de nuestros teatros los simples melodramas; sin embargo, nadie negará que la «película» en su forma actual subordina todo a la acción. Incluso los especímenes más ambiciosos, como *Las noches de Cabiria* y *El nacimiento de una nación*, cuando encuentran a los espectadores algo inquietos bajo el uso frecuente de «subtítulos» explicativos que dejan claro lo que no puede mostrarse claramente en la acción, se apresuran a representar una persecución humana, un osado salto al mar desde un acantilado o una frenética avalancha de figuras del Ku Klux Klan vestidas de blanco.

Y Eugene O'Neill, que fue alumno de Baker en Harvard y buscó el futuro del teatro estadounidense en muchas técnicas teatrales del pasado, admitió que «una obra de teatro combinada con un fondo de película podía dar vida visual y vocalmente a todos los recuerdos, etc., en la mente de los personajes». Es un concepto que abandonaría, pero al que regresaría en 1942 con su *tour de force* de un solo acto, *Hughie*. En su opinión, las películas habladas tenían el potencial de ser «un medio para los artistas de verdad si tenían la oportunidad de acceder a él».

Intrigado, consulté libro tras libro —*The Theatre of Tomorrow*, de Macgowan; *Play-Making*, de William Archer, y *On the Art of the Theatre*, de Gordon Craig, entre otros—, y me percaté de que los autores estaban preocupados por la pérdida de métodos teatrales tradicionales como el prólogo, el soliloquio, los apartes, las máscaras, el coro, el epílogo y la mímica. Pero lo cierto era que el teatro, lejos de dar marcha atrás, no hacía sino aproximarse a algo que durante muchos años lo miraría cara a cara: ¡el cine! Cuando uno asiste a una obra de teatro moderna, ya sea en el West End de Londres, en el Broadway de Nueva York o en el Bayreuth Festival de Alemania, no se le escapa el afán de esas producciones por ser cinematográficas, por utilizar proyecciones para alcanzar de algún modo el efecto del «plano corto» o el «ángulo incómodo», o por tomar prestado como sea el léxico cinematográfico. Interpreto ese esfuerzo como un intento del

teatro por ser cine, y entonces me pregunto si no estoy loco al querer que el cine recupere el elemento de actuación teatral.

3
Actores, actuación y ensayo

Durante los talleres experimentales me dije con énfasis que «los actores son el menor de los problemas». Sin embargo, en el negocio del cine muchas veces acaban siendo el foco de los problemas de producción. Oirás que no se saben el papel o que son de trato difícil, poco puntuales y críticos con el guion o con los aspectos prácticos de la producción. En parte se debe a que todos ellos, y en particular las estrellas, son amantes del cine y de la interpretación; de todos los que trabajan en una producción ellos son los que más probabilidades tienen de convertirse en directores: Charlie Chaplin, Buster Keaton, Charles Laughton, Laurence Olivier o Ida Lupino, entre otros de una lista interminable.[2] De modo que sus críticas y aportaciones sobre el desarrollo de la película o el guion a menudo están justificadas. Cuando se contempla un formato en que los actores tienen que aprenderse de memoria todo el guion, surge (por extraño que parezca) la duda de si serán capaces de hacerlo. Por supuesto, todos sabemos que eso es lo que tradicionalmente hace el reparto de una producción teatral; es más, es lo que se espera de él. Todo se reduce al ensayo, que, lamentablemente, no suele formar parte de la producción de una película.

Así fueron mis talleres. En ambos hubo ensayos que duraron alrededor de una semana. No fueron muy distintos de los de una obra de teatro, con

lecturas del guion, ensayos previos, ensayos generales y pruebas de vestuario. Dentro de la sala de ensayo o de actores, como yo la llamo, existe una regla sagrada: hay que estar siempre metidos en el papel. (Otra es: «Todo el que entre que abandone el miedo».*)* Los actores deben utilizar el nombre de los personajes en todo momento cuando se dirigen unos a otros, y yo hago lo mismo. No pueden hacer comentarios como «A mi personaje le encanta el helado», sino «Me encanta el helado». Ser otra persona durante una jornada de ocho horas resulta agotador, y algunos se despistan y se ponen a hablar de sus personajes en tercera persona, pero se desaconseja encarecidamente. El periodo de ensayo es un entrenamiento y, como con cualquier ejercicio, al final la recompensa es una profunda percepción del personaje que va a interpretarse.

Para mí, el ensayo está compuesto de una variedad de ejercicios, improvisaciones, juegos y esfuerzos escenográficos, y he procurado utilizar el mismo esquema de ensayo básico a lo largo de toda mi carrera cinematográfica. Creo que es importante que la jornada de trabajo sea placentera, y siempre varío de actividades para que no resulten aburridas y proporcionen un auténtico entrenamiento activo en la construcción del personaje. En la sala de ensayo hay una serie de muebles: sillas ligeras de un solo tipo y mesas plegables. Se desplazan con facilidad y ofrecen interminables combinaciones para abarcar todas las posibilidades de ensayo. Dos o tres sillas forman un sofá; cuatro sillas, un coche; dos mesas, una mesa de comedor, y una combinación de esos elementos básicos puede convertirse, con un poco de imaginación, en cualquier cosa que se necesite para representar las escenas. A lo largo de una pared siempre hay una o dos mesas de banquete cubiertas de accesorios de mano: un teléfono; vasos y platos de plástico; una cámara; un bastón, etc. Y cerca de la mesa de los accesorios hay un perchero con sombreros de muchos tipos y unas cuantas prendas de ropa:

un chal, una boa y varias chaquetas. Aparte de los muebles, los accesorios y el perchero, no hay nada más en la habitación, solo los actores reunidos.

Los primeros días de ensayo suelen consistir en dos lecturas completas del guion. La primera vez se lee sin interrupciones, para que se hagan una idea del texto. En la segunda, que suele realizarse después de comer, se hacen pausas en las que todos pueden comentar o preguntar algo, y el director tiene la oportunidad de hacer aclaraciones y ayudar con la intención o la pronunciación. En el transcurso de las lecturas, el director intenta dejar claro que la sala de ensayo es un lugar seguro donde no hay que temer equivocarse o hacer algo mal; se explica que es un lugar de juego y diversión. Para aclararlo, ese primer día a menudo participamos en varios juegos teatrales u otros ejercicios de «concentración». Hablaré más adelante en este capítulo de esos juegos, expuestos por Viola Spolin en su obra *Theater Games for Rehearsal* y difundidos por su hijo, Paul Sills; son divertidos y al mismo tiempo ayudan a aumentar la concentración del actor y la comprensión de la jerarquía natural presente en la mayoría de las relaciones. Es importante que los actores se vayan ese primer día de ensayo habiéndose divertido y sintiéndose seguros y apreciados.

También se les anima a acercarse al perchero o a la mesa de los accesorios para coger lo que les llame la atención. El director reparará en el nerviosismo de los actores conforme se acerque el momento de actuar, y tener algo en las manos o sobre la cabeza puede infundirles cierta seguridad. He aprendido que, sean cuales sean los problemas que surgen con un actor —impuntualidad crónica, papel mal aprendido, críticas al guion, carácter desagradable—, casi todos son causa del miedo. Si se alivian sus temores, con el método que sea, los problemas poco a poco desaparecerán. A los actores se les pide algo muy difícil: realizar arte presentándose ellos mismos como instrumentos. Es un proceso aterrador.

Los días de ensayo, al actor se le conduce a través de varias actividades, alternando entre las improvisaciones, los juegos teatrales y las lecturas del texto, y utilizando las mesas y las sillas como decorado para representar algunas de las escenas. Se deben variar las actividades para que el día nunca sea aburrido. Yo no hago hincapié en la lectura y la preparación del texto. En primer lugar, busco conservar cierta espontaneidad, y la repetición de las escenas la atenuaría. Por otra parte, las improvisaciones son de particular ayuda, sobre todo cuando están concebidas para resaltar ciertos rasgos o para proporcionar recuerdos a los personajes. Siempre hago una improvisación con los personajes que tienen una relación, ya sea como cónyuges, miembros de la misma familia o colegas de trabajo, trabajando con cada actor en privado un objetivo y a continuación una situación en la que se encuentran por primera vez. En la vida, las parejas casadas recuerdan todos los detalles de cómo se conocieron, la primera vez que rompieron y cómo se reconciliaron. Y, sin embargo, se espera que los actores hagan el papel sin ninguno de esos recuerdos. De modo que intento proporcionárselos mediante la improvisación.

La improvisación durante el ensayo

Uno de los mayores beneficios que se obtiene de la improvisación exhaustiva durante el ensayo es examinar a los personajes y practicar las situaciones sin agotar la espontaneidad del diálogo. Esto es de suma importancia. A menudo, los buenos actores —Marlon Brando, entre otros— procuran no aprenderse el papel ni ensayarlo demasiado para que durante el rodaje la actuación sea como la vida misma y parezca que el personaje está pronunciando el diálogo por primera vez. Durante los rodajes de *El padrino* y *Apocalypse Now*, a

Marlon le gustaba decir: «No puede importarte o se te verá en la cara». Para los fines que persigo, la improvisación permite descubrir un nuevo significado de las situaciones y los problemas de los personajes sin recitar el papel. Además, permite desarrollar aspectos de una relación que parecen estar faltando en el guion, como el amor intrínseco entre hermanos que crecieron y jugaron juntos, aunque de adultos son enemigos o se guardan rencor. La improvisación puede proporcionar a otro personaje una historia, hacer un «ingreso en la cuenta bancaria emocional» de una relación. Cuando la escena requiere que el marido confiese a su esposa que ama a otra mujer, conviene que también tenga el recuerdo del día que se conocieron, o de la primera vez que rompieron, o de la alegría del primer hijo. Todos los momentos decisivos están llenos de muchos recuerdos. Los actores no tienen recuerdos a los que recurrir, pero pueden surgir de la improvisación. No es que el personaje los recuerde literalmente, pero están allí y aparecen o no de forma natural como en la vida real.

En una improvisación, se aconseja decir a los participantes en privado (al oído, por así decir) cuáles son sus verdaderas intenciones. A uno le digo: «Quieres pedirle prestados cinco mil dólares» y al otro: «Te debe cuatro mil dólares desde hace años y nunca lo menciona», lo que probablemente dará lugar a un conflicto que habrá que resolver en la escena. Además, como el decorado durante el ensayo consiste en unas pocas sillas y mesas, es aconsejable que todo sea lo más específico posible. «Estás en la cafetería del colegio y la única silla libre es la contigua a la de ella.» El director tiene que ser ágil discurriendo ideas; las mejores surgen a menudo de la necesidad de definir un rasgo o una inclinación que le gustaría descubrir en el personaje. Deberá proponer una situación improvisada nueva e interesante al instante, con un entorno específico y un propósito para cada participante. Todo tiene que ser muy concreto, estar diseñado para trabajar al máximo los personajes.

Haciendo estos ejercicios de improvisación día tras día es probable que consoliden el trabajo que se está realizando al mismo tiempo que este se convierte en un juego. Además, cualquier elemento sensual que se introduzca —comida de verdad, música o baile, contacto físico— reforzará la improvisación y ayudará a que se mantenga durante el periodo de la actuación.

El primer ensayo de *El padrino* en 1971 se hizo en la trastienda del legendario Patsy's, un restaurante de Nueva York. Varios de los actores se disponían a conocer a Marlon Brando y, al igual yo, estaban emocionados y asustados ante la perspectiva. Puse la mesa como si estuviera en casa y senté a Marlon en la cabecera, a Al Pacino a su derecha, a James Caan a su izquierda, a John Cazale a la derecha de Al y a Bobby Duvall a la izquierda de Jimmy. Le pedí a mi hermana Talia que sirviera los platos y comieron todos juntos. Cuando acabaron de comer, la familia ya existía, y las relaciones que se establecieron durante esa comida perduraron a lo largo de las dificultades del rodaje de la película. Por primera vez, comprendí que la comida era un elemento de cohesión y que lograba que la improvisación se mantuviera viva. En los ensayos que siguieron, sobre todo en las improvisaciones de un grupo grande, que pueden prolongarse varias horas y en las que los distintos personajes se visitan unos a otros y trabajan varios objetivos sugeridos, descubrí que preparar y manipular comida —por ejemplo, sacar fiambres del envoltorio o hacer sándwiches y comérselos— tenía el efecto de evocar un recuerdo-sensación en las otras fases de la improvisación, como sucedía con el contacto físico y el baile.

Una de las mejores improvisaciones que recuerdo se dio durante el rodaje de *Tetro* (2008) en Buenos Aires, cuando invité a todos los integrantes del reparto a acudir a una fiesta de disfraces con el disfraz que escogería el personaje que interpretaban. En esa fiesta había bufé libre y tocaba un grupo

musical. Durante esas pocas horas sucedieron cosas extraordinariamente valiosas para el proceso de transformación, y uno a uno todos los actores se metieron en su papel. En realidad fue durante esa sesión cuando por primera vez me percaté de que los actores no se meten en el papel de los personajes, sino al revés. Puede que sea decir lo mismo, pero, como el actor está presente en carne y hueso y el personaje es una especie de espíritu, el proceso se entiende mejor como el esfuerzo que, con el tiempo, lleva al personaje a habitar en el actor.

Recuerdo una gran historia que Gene Hackman me contó en una ocasión sobre las primeras semanas de rodaje de *The French Connection*. No tenía ni idea de quién era su personaje. Llevaba un sombrero extraño e intentó varias cosas, pero no se veía en él. Una fría mañana se dirigió a la mesa del servicio del cáterin, cogió un dónut, lo sumergió en su café caliente, dio un mordisco y lo tiró. «Ahí lo tienes», llegó una voz a sus espaldas. Era el director, Billy Friedkin, que siempre estaba observando. Después de eso, Gene encontró a su personaje.

El día que el reparto tiene que dejar la sala de actores para acudir al escenario o el estudio donde tendrá lugar el rodaje, siempre trabajo hasta tarde, posponiendo la comida. Los actores empiezan a impacientarse cuando tienen hambre; hacia el final de la mañana, quizá incluso a las tres de la tarde, y con el estómago vacío, los llevo al escenario, donde están colocadas las sillas y mesas, y les doy instrucciones para lo que será una larga sesión de improvisación de grupo, asignándole a cada uno un objetivo y definiendo las áreas de una casa o habitación.

Luego señalo varias bolsas llenas de fiambre, panecillos, bebidas, etc., y les explico que tienen que realizar la improvisación mientras organizan la comida y comen juntos. Suelen respirar aliviados cuando se dan cuenta de que van a comer y dan inicio a la construcción de sus personajes

relajadamente mientras se reparten las tareas para preparar la comida de acuerdo con esos mismos personajes, y hablan, interactúan y comen juntos. Lo que experimentan en ese espacio de tiempo nunca lo olvidarán, y de este modo hacen la transición de la sala de ensayo al plató de rodaje de forma agradable, preparando la comida y comiendo juntos.

Juegos teatrales

Estos juegos, propuestos por Viola Spolin en el libro ya citado, son en su mayoría ejercicios de concentración, situaciones de jerarquía y dinámicas; pero, aún más importante, son divertidos y suponen un alivio para los actores, que, tanto si lo saben como si no, se están esforzando por pasar el día inmersos en su papel. Los ejercicios de concentración también ayudan a enfocar la atención y desarrollan la habilidad para percibir lo que los compañeros están a punto de hacer o decir, algo enormemente útil cuando se está representando una situación cómica o dramática.

La pelota sonora (*sound ball*) es una forma fácil de comenzar. El grupo forma un círculo y yo hablo mientras boto una pelota imaginaria. Explico que lanzaré la pelota a alguien, que deberá atraparla y lanzarla a otra persona del círculo. Pero hago un sonido cuando la lanzo, y la persona que la atrape deberá repetirlo y lanzarla a su vez haciendo otro sonido. Después de un par de intentos, los participantes lo pillan y enseguida se pasan la pelota imaginaria haciendo los sonidos adecuados.

En ese momento, introduzco una segunda pelota imaginaria, y ahora tienen que estar muy concentrados para coger y lanzar las dos pelotas haciendo los sonidos adecuados. Luego añado una tercera pelota. Al cabo de un rato dominan el juego; al mismo tiempo, se sienten unidos gracias a él y disfrutan

de la habilidad que consiguen como grupo. Este juego puede prolongarse todo lo que se quiera; hay una variante en la que los sonidos deben seguir el alfabeto, y, al añadir la segunda pelota, recitarlo al revés. El juego se complica, pero un grupo de actores entrenados puede hacerlo, así como las otras tareas asignadas en las que la concentración es fundamental.

Un juego de jerarquía parte del hecho de que, en la mayoría de las situaciones humanas, siempre hay un jefe y una cadena de subjefes con asistentes. Las personas, sobre todo los niños, tienen un sexto sentido para percibir quién tiene el poder, y reaccionan de distinta forma ante esa persona y según el lugar que ocupen en la cadena. Uno de esos juegos es «recoge mi sombrero» (*pick up my hat*). Se forma una fila y cada participante se pone un sombrero que ha seleccionado del perchero. El primero de la fila es el jefe; en uno de los numerosos escenarios, él o ella hacen cola en la taquilla para recoger las entradas reservadas de un espectáculo. El vendedor tiene instrucciones de no mostrarse cooperativo y el jefe acaba enfadándose tanto que tira el sombrero al suelo, y luego grita a su asistente (el siguiente en la fila): «Recoge mi sombrero». El asistente tira su sombrero enfadado y dice lo mismo al siguiente en la fila, luego recoge el sombrero de su jefe y se lo pone de nuevo en la cabeza. El proceso se repite a lo largo de toda la fila. (Tengo una teoría acerca de por qué los conductores se comportan de forma tan ridícula en un atasco: atrapados entre acero y cristal, experimentan por una vez la sensación de no estar sujetos a una jerarquía y de comportarse como quieran.)

También divido el texto, por breve que sea, en tres actos, y durante el ensayo, además de los numerosos juegos teatrales, improvisaciones y otras dinámicas concebidas en el momento, empezamos a representar las escenas utilizando las sillas y las mesas multiusos, así como unos cuantos accesorios de mano y prendas de ropa. Enseguida nos vemos capaces de hacer un *run-*

through o ensayo a gran escala sin interrupciones, empezando por el primer acto y continuando con los demás, y al acabar, antes de la gran improvisación de la comida que nos ayuda a dejar la seguridad de la sala de actores, estamos en condiciones de ensayar los tres actos completos. A esas alturas, de forma bastante automática, los integrantes del reparto se saben su papel y son capaces de interpretar toda la obra como un todo.

Gracias a estos métodos, los actores nunca son un problema durante los siguientes pasos del cine en vivo. Han sido preparados y alentados como grupo; han entrenado y trabajado los múltiples aspectos de sus personajes, y son capaces de representar toda la obra sin el guion. No es diferente del ensayo de una producción teatral, por supuesto, pero difiere de los preparativos del noventa y nueve por ciento de los rodajes, en los que, si hay un ensayo, suele utilizarse para llevar a los actores a las localizaciones previstas e intentar pulir la última puesta en escena antes de filmar las secuencias. Hay un millón de variaciones de esos juegos teatrales y a los actores les encanta participar en ellos. Me parece una forma útil de dejar claro que el ensayo no representa ningún peligro y que, de hecho, estamos jugando juntos; nos espera mucho trabajo, pero aun así puede ser entretenido y divertido.

Así como el agua está compuesta de hidrógeno y oxígeno, y la sal de sodio y cloro, siempre he sido de la opinión de que el cine está hecho a partes iguales de dos ingredientes fundamentales: la interpretación y el guion. Esos son los dos aspectos que se examinan, desarrollan y perfeccionan en la sala de ensayo. Poco más hay que hacer allí aparte de poner especial énfasis en esos elementos primordiales.

4

Especificaciones técnicas del equipo

En este capítulo me baso en el formato del querido manual de cine de la American Society of Cinematographers (ASC).

Las cámaras

Aunque las cámaras de cine digitales son de 24p (23,98 fotogramas progresivos por segundo), en Estados Unidos el estándar de la televisión es de 60i (59,94 campos entrelazados por segundo). Gran parte del equipo concebido para la retransmisión de los deportes y otros eventos tiene, por tanto, una frecuencia de fotogramas (*frame rate*) distinta que la del cine. Filmar a un ritmo de 24 fotogramas por segundo ofrece una calidad cinematográfica a la que ya está acostumbrado el público del cine, por lo que es algo que creo importante conseguir en el cine en vivo. En Oklahoma, nuestro NewTek TriCaster era compatible con señales 24p, de modo que pudimos configurar todas las cámaras en 24p. En la UCLA configuramos de nuevo las cuarenta cámaras digitales en el modo 24p:

Canon EOS C3000
Sony PXW-FS5 y PSW-FS7

Blackmagic Studio
Blackmagic Micro Studio

Para reducir la diferencia entre nuestras cámaras de cine (todas ajustadas al modo 24p) y nuestro EVS/entorno de difusión (60i), pasamos cada señal 24p al modo 60i utilizando cuarenta conversores de frecuencia de fotogramas Teranex Express de Blackmagic, un ordenador por cámara.

Las lentes

Nada tiene un mayor efecto sobre la belleza y la calidad de la fotografía que las lentes. Algunas de nuestras cámaras, como la Blackmagic, permitían el uso de adaptadores para utilizar monturas C en las lentes; en consecuencia, en la UCLA pudimos acceder a un tesoro de lentes planas (de focal fija) de una vieja Bolex de dieciséis milímetros. Confería una particular pátina de época, así como una mayor velocidad y un atractivo efecto difuminado por los bordes y no tan brillante y nítido como el de las lentes modernas.

La mesa de mezclas

Nuestra mesa de mezclas de vídeo era un conmutador de EVS DYVI de primera generación. Se trataba de un modelo nuevo y en nuestro proyecto de la UCLA se le asignó su primera gran tarea. Uno de los promotores originales y principales diseñadores de software vino de Alemania para ayudarnos a configurarla; escribir un código a medida y crear nuevas características, y asegurarse de que el dispositivo podía hacer lo que le pedíamos. El conmutador DYVI es, en esencia, un ordenador que está emulando un

mezclador de vídeo estándar, lo que nos da una gran capacidad para programarlo según nuestras necesidades. Con cuarenta cámaras, catorce transmisiones de vídeo de tres servidores de reproducción EVS XT3 y dos transmisiones adicionales de sistemas de montaje no lineal, teníamos muchas transmisiones preliminares individuales (imaginémonos 66 imágenes en miniatura poblando la pared del monitor de vídeo) que seguir.

Es posible programar el DYVI para estar en «modo historia» de tal manera que cada escena pueda configurarse y guardarse como su propio escenario. Eso significaba que podíamos configurar los ajustes del multivisor de cada escenario para que mostrara una cámara en particular y reprodujera las salidas del servidor en los monitores del multivisor. Como nuestra configuración DYVI hecha a medida usaba dos salidas del multivisor, pudimos tener una pantalla personalizada para el escenario actual en un monitor del multivisor y otra pantalla personalizada para el siguiente escenario en el otro monitor del multivisor. Con la hábil programación de nuestro impulsor alemán, el fondo del monitor activo podría ser de color rojo y el fondo del multivisor preliminar, de color gris. Cuando pasáramos a la escena dos, el fondo del multivisor de ese escenario se volvería rojo, y el otro monitor del multivisor habría sido programado por nuestro director técnico para mostrar las transmisiones de los servidores y las cámaras pertinentes para la escena tres (el siguiente escenario) con un fondo gris. Todo ese equipo se puede alquilar o comprar.

A mediados de la década de los noventa se desarrollaron las mesas de mezclas de sonido en forma de interfaces basadas en ordenador y superficies de control de compañías como Digidesign. La mesa de mezclas de sonido exclusiva, cara y con una sola función fue reemplazada por esa forma más novedosa, un ordenador preparado para emular una mesa de mezclas, con una superficie de controles deslizantes y botones de ecualización asignables que

los mezcladores de sonido ya conocían. Hace ya un tiempo que todos los conmutadores de televisión estándar industriales son digitales, pero están basados en el hardware, mientras que los DYVI lo están en el software. Eso les da una gran programabilidad, lo que en mi segundo taller experimental se puso a prueba en toda su extensión. El principal programador del sistema y creador de la mesa DYVI, Jürgen Obstfelder, pasó unos días con nosotros enseñando a nuestra directora técnica, Teri Rozic, los aspectos relativos al funcionamiento del DYVI; a continuación trabajó con ella dos semanas más para desarrollar un nuevo código de software para nuestros fines. Teri me comentó que nuestro proyecto no habría sido posible con el software que se utilizaba entonces en las mesas de mezclas, el estándar en la industria. Algunos conmutadores industriales tienen salidas de multivisor programables, pero actualmente no tienen las capacidades del multivisor personalizable, si bien elaboradamente, que utilizábamos nosotros. Tener una mesa de mezclas de vídeo que pudiera reprogramarse para las necesidades específicas del cine en vivo me parecía fundamental, aunque eso significara depender de un nuevo panel de mezcla que nunca se había utilizado.

Algunas de las configuraciones que utilizamos hicieron posible que la cámara en directo pertinente y las señales de repetición o fuentes se mostraran al director en función de la escena para la que eran relevantes, cambiando al instante al aproximarse cada escena. Las otras muchas tareas de la directora técnica, como el manejo del croma y el enrutamiento de entrada y salida, se organizaban en la mesa con una facilidad y a una velocidad que no eran posibles en una estándar.

Nuestra colaboración con Jürgen y EVS me llevó a preguntarme si podía crearse, de hecho, un sistema que representara uno o dos pasos previos al momento de la verdadera actuación, lo que simplificaría aún más todo el proceso. En esencia, sería un programa diseñado para apoyar todo el proceso

de cine en vivo, incluso en las fases del guion y los guiones gráficos.

Me planteé acudir a esa compañía para crear una herramienta que trabajara sin problemas con la nueva mesa DYVI. Una de sus características sería integrar el texto del guion en sincronía con el cronograma de la edición de tal modo que facilitara el proceso del montaje de la imagen y el sonido durante el ensayo desplazando el texto en un formato de procesador de texto. Un auxiliar de edición alinearía el texto con el diálogo, la acción y un compás musical, tarea semejante a la de sincronizar las *dailies* en el cine de los inicios. Una vez cumplida esa tarea, trasladar un bloque de texto a otra parte del guion o eliminarlo determinaría de inmediato la ubicación de la imagen y el sonido, o de una u otro, en el cronograma del editor. El cronograma rítmico continuaría de forma muy similar a una partitura musical, para que la precisión de la medida rítmica, el compás y el ritmo permitiera al texto determinar con exactitud el orden y la duración del programa editado, haciendo posible la sincronización de todos los elementos (editados o no).

5
Escenografía y localizaciones

Soy de los que creen que cualquier película, sea cual sea el estilo, la forma o la clasificación, podría abordarse de nuevo como cine en vivo. Cuando me enteré de que la cadena NBC había anunciado la producción en vivo de *Algunos hombres buenos*, pensé que, al tratarse de una historia sobre un consejo de guerra, con toda la unidad de un drama de abogados, era perfecta para producirla como una obra de teatro y a continuación cubrirla con la mentalidad de una cámara de televisión (utilizando lentes zoom en las tomas necesarias) y un amplio *grid* de techo para iluminarla. Algo similar se había hecho en una producción en vivo de *En el estanque dorado*, en la que un sofisticado plató construido a propósito, una puesta en escena teatral y la clásica cobertura de cámara convencional habían conseguido que pareciera la típica producción de televisión. Si pudiera escoger un proyecto para abordarlo como cine en vivo, me inclinaría por algo que resultara casi imposible de llevar a cabo como televisión en vivo, tal vez *Lawrence de Arabia* o algo igual de grandioso. Una película así llevaría el cine en vivo al límite (suponiendo que fuera posible). Pero, por grandioso que sea, hay que empezar de la misma forma: preparando un guion gráfico de las secuencias que se quieren filmar y, a partir de ahí, discurriendo cómo llevarlas a término.

Ahora bien, en estas conjeturas hay truco. Es evidente que nadie espera ver

un adiestrador de camellos beduinos de pie durante toda la producción con un walkie-talkie al oído, pendiente de la orden: «¡Enviad los camellos!». Las tomas de los camellos pueden haberse grabado previamente y cargado en la máquina EVS, señaladas y listas para ser reproducidas. Eso aviva la controversia de que el cine en vivo no se rueda del todo en vivo, y es cierto. El cine en vivo resulta ser un juego malabar de muchísimas piezas distintas procedentes de cámaras en directo y de cámaras basadas en EVS, que se comportan como si fueran filmaciones en vivo pero que en realidad se pueden manipular para utilizarlas más tarde, ya sea fracciones de segundo después o cuando se quiera. Luego está lo que se llama el *package* de los deportes en televisión, una colección de fragmentos de EVS que a menudo se montan rápidamente durante un partido y que el director tiene a su disposición. Eso da la posibilidad de añadir una secuencia premontada al programa en directo online.

¿Eso es engañar? Para mí la cuestión es qué porcentaje de la producción resultante se realiza realmente en vivo. La reciente producción de *Grease Live!*, el más exuberante de los musicales en vivo de los últimos tiempos, que se basa más en la película que en la obra de teatro, se emitía en diferido, de modo que en California vimos una *grabación* de una transmisión en vivo del espectáculo de Nueva York. En realidad, en la transmisión original falló el sonido durante unos minutos y lloviznó, pero todo eso se corrigió cuando tres horas después se proyectó en la Costa Oeste. Para mí, las tomas y secuencias pregrabadas (EVS) forman parte del cine en vivo del mismo modo que las tomas planeadas forman parte del documental clásico.

Nunca se ha realizado un documental, ni aun remontándonos a los grandes clásicos como *Nanook, el esquimal* (1922), de Robert J. Flaherty, que no combine un número considerable de tomas planeadas con sus secuencias de reportaje. Cuando Flaherty creaba su evocador poema de la vida real de los

inuits, estoy seguro de que le dijo a Nanook: «Acércate a ese hoyo en el hielo y atrapa un pez, y lo colgaremos del anzuelo». Todo arte engaña. Como dijo Flaherty, «a veces hay que mentir, a menudo hay que distorsionar algo para capturar su verdadero espíritu». Incorporar varias tomas planeadas no resta valor a un documental. Varias tomas EVS no significan que un partido de béisbol no sea en vivo, de la misma manera que una producción de cine en vivo no es menos obra de arte. Entra dentro de la fórmula que un porcentaje de la producción proceda de otras fuentes, canales y métodos.

Después de trabajar en dos talleres de cine en vivo, tengo la impresión de que es como hacer malabarismos con varios cientos de naranjas y conseguir que caigan en su sitio gracias a la destreza, la planificación, la suerte y la magia. El cine es por naturaleza una compleja colección de múltiples imágenes y sonidos que se juntan para causar un impacto emocional e intelectual. Tanto si esas piezas se ensamblan a lo largo de meses o años de montaje, como ocurre en una película normal, como si se sacan del aire a prisa y corriendo, como en el cine en vivo, la maestría y el efecto que tienen en los espectadores están determinados por la capacidad de sus creadores para hacerlo. Una vez aclarado que, según mi definición, el cine en vivo está compuesto de un porcentaje de auténticas imágenes procedentes de una cámara en directo y una cesta de componentes pregrabados y premontados que pueden intercalarse con las imágenes en vivo durante la actuación, me gustaría pasar al tema de la escenografía y las localizaciones.

La creación de tomas

La creación de tomas tiene que ver con las cuestiones de cómo manejar la escenografía y hasta qué punto las escenas o secuencias se graban

previamente en las localizaciones. Una vez que los actores han ensayado y se han preparado debidamente según los métodos comentados, llega el momento de crear las tomas. Obviamente, si se desea, se puede trabajar con un artista o un equipo de artistas de guion gráfico en un proceso que llamé «previsualización» al comienzo de la década de los ochenta, cuando preparábamos *Corazonada*. (El término encontró cierta resistencia: «¿Cómo vas a tener una previsualización? ¿No debería llamarse visualización a secas?) No supe si el término seguía vigente hasta unos años después, cuando en una visita a Pixar me preguntaron: «¿Desea ver la sala de previsualización?». Me sentí reivindicado. Los guiones gráficos constituyen un proceso caro, y tanto Pixar como los otros exitosos creadores de películas de animación en 3D se pasan años creándolos, montándolos, modificándolos y perfeccionándolos. En pocas palabras, el guion gráfico en el proceso de previsualización es el esquema de la sucesión de tomas que narran la historia y especifican las escenas.

Una manera de contemplar el cine en vivo es imaginar todos los fotogramas (del guion gráfico) colocados en posición vertical en el escenario mientras los actores corren de uno a otro representando las escenas. Y, de hecho, no es muy diferente de lo que ocurre en realidad. En el proceso de los guiones gráficos de animación, no se diseña el escenario para, según su lógica, colocar a los actores en él, sino que más bien se empieza creando las tomas deseadas utilizando la lógica del escenario libremente para ajustarse a las necesidades de aquellas.

En el taller experimental de Oklahoma quería concentrarme en la cuestión de la iluminación, de modo que decidí no tener escenarios. Son caros, y los que se utilizan en el cine requieren gran detalle. El poco dinero de que disponía estaría mejor empleado en intentar comprender la creación de las tomas sin necesidad de decorados, de modo que me concentré en la

iluminación.

Dispuse varias piezas fijas, como una puerta o una ventana, junto con objetos de ambientación y mobiliario y dejé que el escenario consistiera en una cortina o tela negra o un espacio vacío. Al principio pensé que la producción se parecería a la película *Dogville* (2003), de Lars von Trier, en la que se representa toda una ciudad por medio de un plano y muebles, creando un efecto inquietante. Pero descubrí que, pese a que en mi escenario tampoco había paredes, el resultado era muy diferente. Eso se debía a la iluminación. El escenario de *Dogville* está deliberadamente iluminado para que la ausencia de paredes se presente como un elemento deseado, mientras que en nuestro taller la iluminación servía para que las áreas sin paredes pasaran por negras.

Decidí iluminar desde el suelo y poner solo unos cuantos conos difusores (*snoots*) en el *grid*: el 50 por ciento de la iluminación procedería del *grid*; un 40 por ciento de los focos y las proyecciones del suelo, y el 10 por ciento restante de utilería funcional como lámparas de pie y otros aparatos. Compramos una docena de focos LED rodantes que funcionaban con pilas de producciones anteriores. Esas luces, junto con la de las lámparas de pie y de mesa y los distintos difusores enfocados hacia abajo, proporcionaban una iluminación de una cualidad cinematográfica. Además, los nuevos focos LED se desplazaban de una escena a otra con facilidad siguiendo las marcas del suelo porque no tenían cables colgando.

El uso de lentes planas y rápidas en lugar de los largos zooms de la televisión significaba que el nivel de exposición era lento, y el ambiente y la tonalidad de la luz resultaban bastante atractivos, con mucho contraste e incluso algún toque negro, algo que los ejecutivos de la televisión nunca permiten. En realidad, la estética televisiva se debe en gran medida al rechazo de la oficina central a todo lo que no sea iluminación general e intensa, sobre todo en los planos cortos, que es justo lo contrario al enfoque adoptado por el

cine. Si fuera director de telenovelas y se me diera alguna autoridad, les daría un aire más cinematográfico apagando simplemente la mitad de las luces. Pero los ejecutivos no lo permiten. Además, el patrón de montaje de la típica escena de telenovela es rutinario, pasando inmediatamente del plano de situación a los primeros planos. En 2015 me dediqué a asistir a ensayos y grabaciones de distintos programas de la CBS Television City, entre ellos *The Young and the Restless*, *Dancing with the Stars* y *The Late Late Show*, así como a transmisiones de fútbol de la NFL en directo. En una ocasión asistí a la grabación de una telenovela y sugerí mantener el plano máster durante toda una escena porque la siguiente consistía en primeros planos, pero me dijeron que no podían hacerlo porque no era el estilo del programa. Curiosamente, entre los grandes seguidores de las telenovelas más largas, como *The Young and the Restless*, está la población reclusa de sexo masculino, que prefiere verlo todo uniformemente iluminado, con muchos primeros planos y mujeres con bonitos peinados. Si variara algo, los fanes quedarían muy decepcionados.

Durante el experimento de Oklahoma aprendí que, con una iluminación variada, las tomas cobraban un realismo que no recordaba a la gran visión diáfana de *Dogville*, sino que tenía un estilo propio de tomas cinematográficas más diferenciadas, en las que, con escasos elementos —un colchón, una mesa de comedor, una puerta y poco más—, el público no era tan consciente de que no había decorados.

Segundo taller de prueba de concepto

Cuando planeaba el segundo experimento de la UCLA, apunté varias preguntas para las que quería obtener respuesta. En particular, qué pasaría si había escenarios pero me veía constreñido por el presupuesto, puesto que son caros. Estas son algunas de las cosas esenciales que necesitaría:

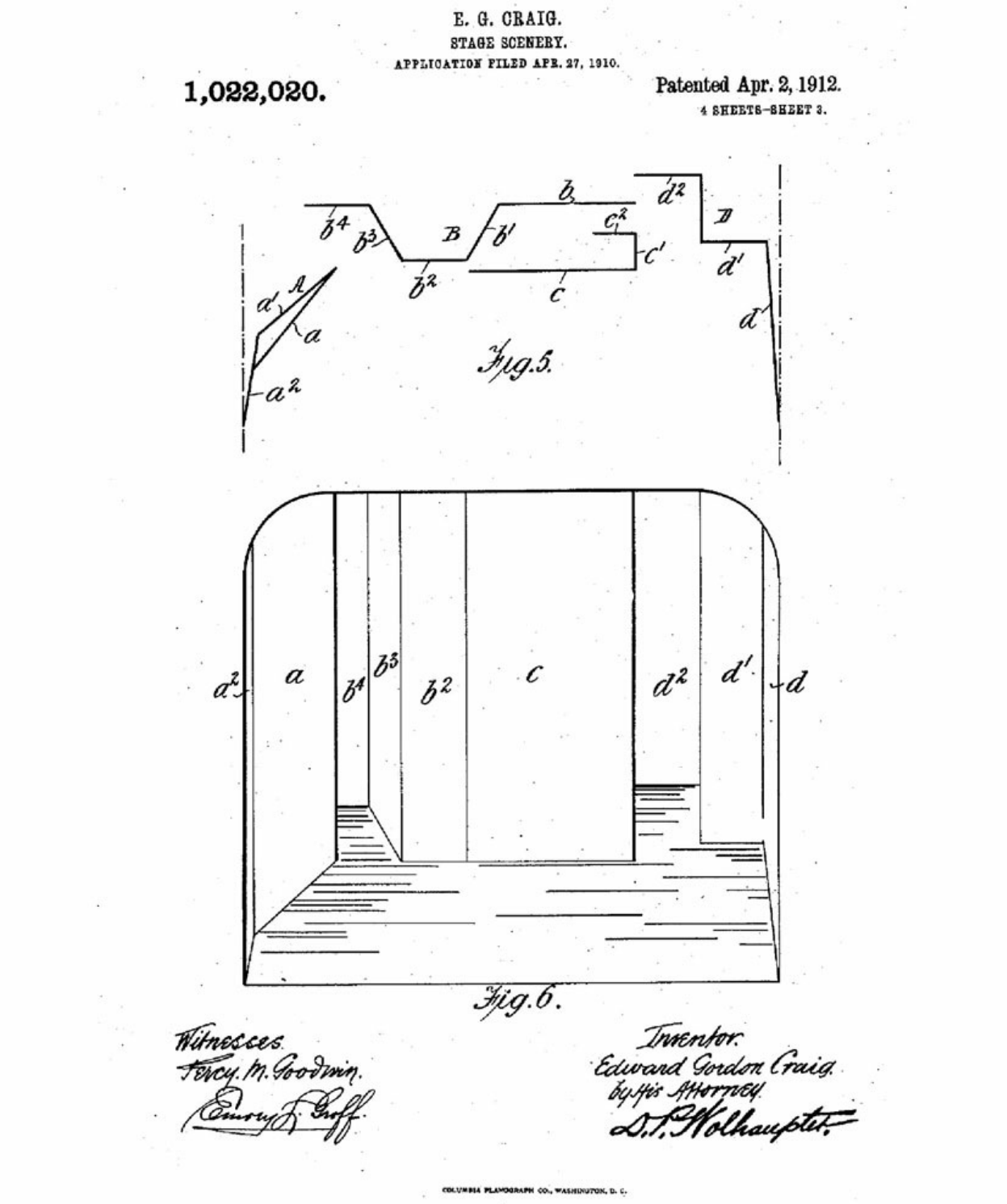
- *Escenarios modulares.* Constan de módulos que se pueden arrastrar fácilmente hasta donde sea necesario para crear las tomas.
- *Pantallas de imagen electrónica.* Utilizan LED u otras pantallas de imagen electrónica que se insertan y se retiran para evocar elementos escénicos en decorados diseñados de antemano por medio de fotografías o dibujos. Sería el equivalente moderno del *translight* que se utilizaba en el cine: en esencia, una gran fotografía transparente que puede integrarse en un conjunto para proporcionar la vista que se ve por una ventana, etc.

- *Escenarios digitales*. Igual que en las grandes películas de acción, como *La guerra de las galaxias*, podrían construirse por ordenador y a continuación integrarse en el plató utilizando tecnología croma sobre una gran pantalla. Para ello, normalmente es necesario que la cámara que filma la escena esté estática. Sin embargo, si se desplaza o, llevado al extremo, se sostiene manualmente (algo común en el cine contemporáneo), requiere un elaborado sistema de control de movimiento electrónico. Este sistema funciona triangulando la cámara, fijándola en varios puntos del techo o las paredes, de manera que, cuando se mueve, la imagen sobre la pantalla verde se mueva con ella. Es tan complejo y caro que lo evité en los talleres, procurando simplemente no desplazar la cámara cuando se utilizaba una pantalla verde. Pero si el presupuesto no es tan limitado, podrían utilizarse panorámicas generadas por ordenador y aun así desplazar la cámara libremente con ese método.

Decidí no utilizar pantallas electrónicas (LED) como una versión nueva y más moderna del *translight* por razones de coste, pero me encantaría explorarlas en el futuro. Para empezar, al utilizar esa clase de pantalla en lugar de la verde, el cámara tiene mayor libertad de movimientos y puede incluso sostenerla manualmente. El precio de las pantallas LED está bajando rápidamente, como se ha observado en los televisores de pantalla plana domésticos, y en el mercado empieza a haber nuevas tecnologías, como OLED de LG, que muestran imágenes de gran belleza con tonos negros de verdad y colores vivos.

Al crear un escenario modular en el taller de la UCLA me inspiré en la obra de Edward Gordon Craig, un visionario del teatro de principios del siglo XX. Hijo de la aclamada actriz británica Ellen Terry, él mismo empezó su

carrera como actor, pero con el tiempo se convirtió en el escenógrafo más innovador de su época. Al renunciar a los escenarios realistas, él y otros grandes artistas, como Adolphe Appia (genio de la iluminación y la ambientación teatral), imaginaron decorados más abstractos, ricos en ambientes y matices, que pudieran utilizarse en las grandes producciones teatrales del momento, ya fueran obras nuevas o adaptaciones de Shakespeare. Craig patentó un ingenioso sistema de paneles móviles y abatibles que permitía realizar infinitas combinaciones; junto con la proyección de luces y sombras, podían utilizarse de forma dramática y muy efectiva en la puesta en escena de obras de teatro. Vendió la idea al Teatro de Arte de Moscú y a su director, Konstantin Stanislavski, y en la producción de *Hamlet* de 1912 se utilizaron los paneles. «Existe en el teatro el mito persistente de que esas pantallas eran poco prácticas y que se cayeron durante la primera actuación. Esto podría remontarse a un pasaje de *Mi vida en el arte* (1924), de Stanislavski; Craig le pidió que suprimiera la anécdota y este admitió que el incidente había ocurrido solamente durante un ensayo. Al final entregó a Craig una declaración jurada que atribuía el contratiempo a un error de los tramoyistas y no al diseño de las pantallas».[3] Más tarde Craig vendió los paneles a Yeats y a lady Gregory del Abbey Theatre de Dublín, donde los utilizaron de forma provechosa durante años.



E. G. CRAIG.
STAGE SCENERY.
APPLICATION FILED APR. 27, 1910.

1,022,020. Patented Apr. 2, 1912.

4 SHEETS—SHEET 3.

Fig. 5.

Fig. 6.

Witnesses.
Percy M. Goodwin.
Emory L. Griffin.

Inventor.
Edward Gordon Craig.
by His Attorney.
D. P. Wolhaupter.

COLUMBIA PLANOGRAPH CO., WASHINGTON, D. C.

Una página de la solicitud de patente original de Gordon Craig.

Se me ocurrió que esas paredes modulares tan neutrales tal vez podían

funcionar como decorado en el taller de la UCLA. Eran fáciles de desplazar y los paneles se doblaban en ambas direcciones, por lo que usar varias juntas podía constituir un laberinto de infinitas posibilidades. Suponían un reto especial para la representación en vivo porque tenían que ser muy fáciles de transportar. Pero también me gustaba que pudieran insertarse y retirarse de las tomas en la creación de esas imágenes. Si quería una ventana allí, una puerta allá o unas escaleras que sobresalieran, podía lograrlo fácilmente con paneles. Construimos varias unidades tal como Craig las había visualizado y añadimos más, con puertas y ventanas (de tipo interior por un lado y exterior por el otro), lo que resultó en un total de veintinueve unidades. Esos fueron los únicos ajustes que se hicieron en el taller de la UCLA, además de las cortinas y el atrezo.

Yo había construido una maqueta a escala de los paneles de Craig con pequeños imanes en la base que tenía previsto colocar sobre una base de metal.

Los paneles neutrales de color blanco opaco, con sus infinitas posibilidades de batientes que se abrían y se cerraban, proporcionaban muchas configuraciones escénicas. Era literalmente un laberinto, pero los paneles abatibles en ambas direcciones permitían que los actores entraran y salieran, que las cámaras se ocultaran y que con solo abrir un batiente se crearan nuevas situaciones escénicas. Así fue como la patente de Gordon Craig respondió a mi necesidad de módulos. Con la gran posibilidad de proyecciones y elementos luminosos en las paredes de color blanco opaco, sin duda podían conseguirse muchas texturas, ambientes, sombras y

atmósferas. Cabría decir que combinamos los paneles de Craig con los efectos del estilo de Adolphe Appia (proyecciones gráficas y de imágenes sobre el escenario). Teníamos un escenario laberíntico abatible y giratorio que producía cientos de decorados y podíamos diferenciarlos con proyecciones, sombras y otros efectos.

En una producción comercial real de mi guion de *Distant Vision*, ambientado en un edificio de pisos de los años veinte, habría empapelado los paneles y tal vez añadido algún que otro detalle, como un escenario para una fiesta de la comunidad de vecinos, pero en ese taller experimental no lo hice, de modo que pude usar esos paneles en otras escenas.

Además, parece posible conseguir efectos realistas: la sombra de una barandilla, la luz de un elemento exterior, texturas de piedra y ladrillo…, todo tiene potencial. Otra posibilidad es que esos paneles puedan envejecer y adquirir texturas como los decorados normales y que aun así conserven su función modular.

Las tomas

Enseguida fue evidente que, pese a que los intrigantes batientes y paredes plegables servían para esconder las cámaras y a que el plano principal que se estaba construyendo podía ser óptimo, con un segundo o tercer plano del mismo eje muchas tomas podían peligrar. No era posible rodar en vivo los mejores ángulos inversos, ni siquiera los primeros planos, por medio de un grupo de cámaras enfocadas por la simple razón de que estas no eran invisibles. Eso significaba que había muchas tomas que, si bien eran útiles, podrían haber sido mejores. Nuestro camarógrafo, Mihai Malaimare hijo, dispuso ingeniosamente que las siete o más cámaras cubrieran todas las escenas durante varias tomas, pero comprendí que, aunque podía servir para el taller, no obtendría los ángulos que realmente quería. Como tantas cosas, tenía sus pros y sus contras, ya que parte de las tomas que peligraban, al ser menos típicas, resultaban más interesantes. Sin embargo, me atrevería a afirmar con convicción que ese es un problema del cine en vivo: no es fácil obtener las mejores tomas posibles de todo al mismo tiempo. Había algunas soluciones para paliarlo, como la cámara 4K que he mencionado anteriormente, y recurría a ellas cuando no había otra forma de obtener la toma que quería.

Otra solución era filmar previamente la toma, grabarla en EVS y utilizarla durante la representación de la escena en vivo. Eso funcionó bien. Durante la actuación yo podía alternar las cámaras en directo, designadas numéricamente (1, 2, 3, 4, 5…), y utilizar los EVS, denominados con letras (A, B, C, D, E…), para cualquier efecto especial que necesitara. En la televisión en vivo, la nomenclatura es importante porque uno va tomando

decisiones a toda velocidad y no quiere confundir el material en vivo con lo pregrabado. Es fácil confundir EVS 3 con 3, que es una cámara en directo.

¿Qué sucede si en la historia hay escenas de playa u otros exteriores que no pueden falsificarse con magia escenográfica, *translights*, control de movimiento digital o pantallas verdes? Incluso en la edad de oro de Hollywood se intentaba rodar todo lo posible en estudios, en platós de interiores o de exteriores. En cada estudio había bibliotecas de imágenes en las que documentarse para recrear cualquier periodo en cualquier parte del mundo. Se creía que todo lo que no era posible construir en el estudio se podía filmar con una segunda unidad en unos pocos días o semanas en exteriores de verdad. Siguiendo la tradición que empezó con *Intolerancia*, de D. W. Griffith, los estudios contaban con extensos *backlots* o platós de exteriores que seguirían utilizándose a lo largo de los años cuarenta y cincuenta. La fórmula del cine en Hollywood era sencilla y efectiva: se construían platós dentro de los estudios o en terrenos cercanos para poder realizar la mayor parte del rodaje en ellos, en las fechas acordadas con los cotizados protagonistas y bajo condiciones que se podían controlar. Las contadas escenas que requerían de exteriores lejanos las filmaba una segunda unidad, en ocasiones con dobles vestidos como los protagonistas. A menudo se conseguían en unas pocas semanas y con muy poca gente; nadie cobraba grandes sueldos. La fórmula de Hollywood podría ser una forma de abordar el cine en vivo. Pero hoy día, que hay comunicación casi instantánea en todo el planeta, existen otras soluciones. Por ejemplo, las producciones pueden originarse en una o varias localizaciones lejanas mientras el director y su equipo permanecen en la sala de control de otro lugar. Sin duda, saldrán otras soluciones tecnológicas. En realidad, en un medio digital todo es posible, en función del concepto y el presupuesto.

En 1964 tuve el gran privilegio de dar una vuelta por el plató de exteriores

de la Twentieth Century Fox antes de que lo destruyeran para hacer sitio a la Century City. Fue emocionante; pasé junto a los grandes decorados de *La canción de Bernadette*, *La túnica sagrada* y otras películas. En los estudios de todo Hollywood se veían edificios similares. Y los decorados construidos en el interior de los estudios a menudo eran impresionantes. Aunque debo admitir que, con veinticinco años, me llevé un gran disgusto cuando Warner Bros., por muy poco dinero, rechazó mi petición de filmar *El valle del arcoíris* en auténticas plantaciones de tabaco de Kentucky, pese a contar con la presencia del gran Fred Astaire, así como de Petula Clark y Tommy Steele. Como consecuencia, me vi obligado a filmar en los platós rescatados de *Camelot*.

La respuesta a la pregunta de cómo hacer frente a las localizaciones caras o exóticas es simple: si se cuenta con suficiente presupuesto para rodar en exteriores, hay que hacerlo; si no, se recomienda prefilmar tomas con integración en vivo y montarlas a la vez, incluso hacer que las tomas de exteriores estén disponibles vía satélite, o en conjunción con otras escenas producidas en vivo en el estudio. Ya sea cine en vivo o tradicional, el problema del plató frente a los exteriores sigue siendo el mismo.

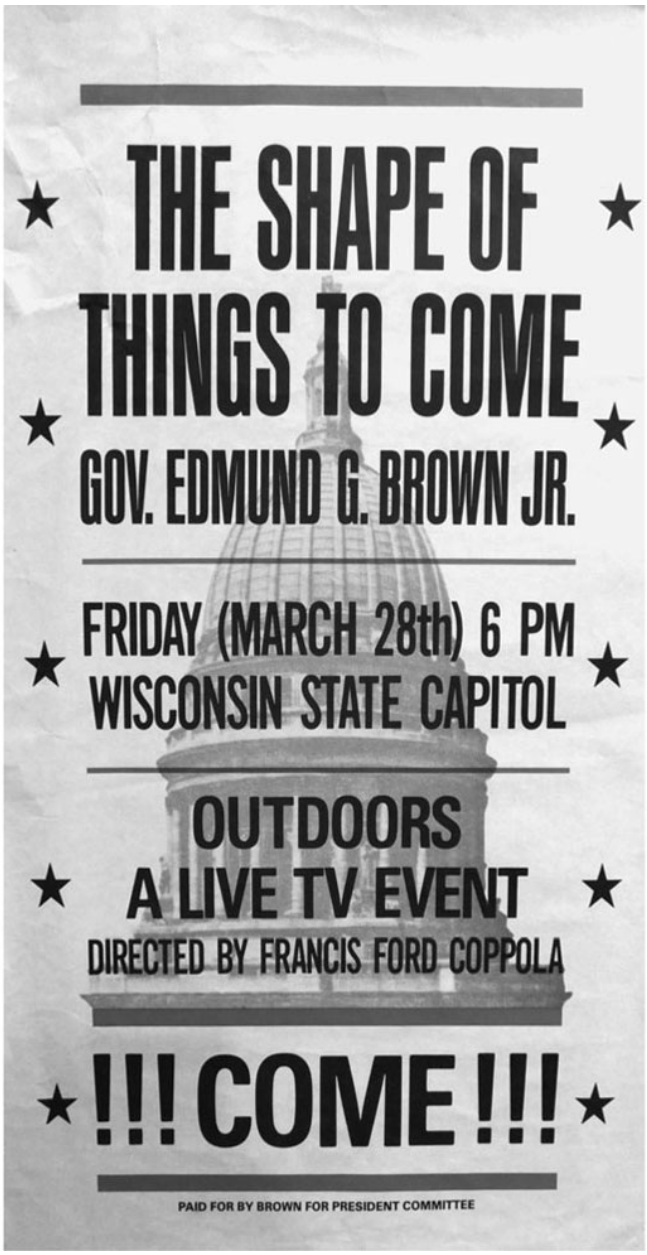
6
La vergüenza de lo que está por venir: Madison, Wisconsin

Tengo amistad con el gobernador de California, Jerry Brown, quien a su vez es amigo y colega de mi hermano, August Floyd Coppola. Hago hincapié en el nombre completo de mi hermano porque el mío fue en realidad una copia del suyo. Siempre me había fascinado tanto su sonoridad que, a imitación de él, me hice llamar «Francis Ford Coppola». Sea como fuere, teníamos amistad con el gobernador Brown, y, por ese motivo, cuando me pidió que filmara una especie de spot publicitario para su campaña presidencial de 1980, acepté creyendo que sería un evento en vivo. Resultó ser la experiencia más desastrosa y embarazosa de mi carrera, aunque dice mucho de lo que pienso de la televisión y de los programas en directo en particular.

The Shape of Things to Come fue uno de los primeros intentos de hacer un lanzamiento político en vivo. La idea era mostrar a Jerry Brown frente al capitolio del estado de Madison, Wisconsin, pronunciando un discurso en directo para la televisión y poniéndolo de relieve con imágenes que exponían las aspiraciones y los sueños de Estados Unidos mientras hablaba. Contábamos con un presupuesto limitado y yo nunca había hecho nada parecido. Nos pusimos en contacto con una compañía de televisión de Madison y contratamos un remolque y al personal necesario para ponerlo en

marcha. Trabajé siguiendo las indicaciones de Jerry. Hice que se pusiera una gabardina para hacer frente a los elementos (era marzo) y busqué muchas fuentes suplementarias, entre ellas, películas como *The Plow that Broke the Plains* (un breve documental de Pare Lorentz de 1936 que mostraba gráficas imágenes de las tierras de labranza de Estados Unidos) para intercalarlas con las cámaras mostrando a Jerry ante la gran multitud que el acto atraería.

Como siempre, hice todo lo que estaba en mi mano para complicar el proyecto: la televisión en vivo no solo debía ilustrar lo que decía el candidato con imágenes conmovedoras, sino hacer uso del croma (detrás de Jerry había una pantalla), así como superponerlo a las imágenes que intensificarían las propuestas tan optimistas que presentaba. Preparé los materiales de fuente que me había traído de Wisconsin y los cargué en el equipo del remolque de televisión alquilado. Un helicóptero con una cámara iba a filmar la grandiosa escena: el edificio iluminado con una tarima delante parecía lo más adecuado, de tal manera que Jerry apareciera ya como presidente, hablando ante una multitud emocionada. El gobernador Brown se apeó justo delante del capitolio de Wisconsin con aire «presidencial». También lo tenía el edificio, que alberga las dos cámaras de la legislatura de Wisconsin junto con el Tribunal Supremo y la oficina del gobernador. El edificio emana poder y podría sustituir a los pasillos más importantes del poder en Washington, DC. El gobernador Brown se acercó con su gabardina a una tarima en la que ondeaban banderines en medio del frío gélido. Yo me proponía aprovechar al máximo el frío que hacía a la intemperie, ya que las declaraciones políticas en directo eran poco habituales en esa época.



Suelo llevar cualquier concepto lo más al borde del fracaso posible para aprender lo que puedo o no puedo hacer. En esa ocasión no fue diferente. Al utilizar la televisión en vivo para un fin político, quería averiguar cuán lejos podía llegar. Y lo cierto es que fui más allá de mis capacidades.

Estábamos dentro del remolque preparándonos para filmar en directo cuando me entró el pánico. Las imágenes de las pantallas de previsualización que tenía ante mí estaban llenas de cámaras alquiladas, pero todas mostraban

lo mismo: las piernas y los pies de un hombre vistos desde arriba. Me puse frenético, dando instrucciones por el intercomunicador a los operadores para que levantaran sus cámaras y buscaran los ángulos que habíamos acordado. Pero el intercomunicador no funcionaba. El técnico del remolque intentó repararlo, pero en las pantallas seguían viéndose solo los pies de los cámaras. El tiempo corría y estábamos en directo.

Pasé a la visión aérea de la enorme multitud mientras el candidato salía al podio para hablar, pero no había otras tomas que intercalar. Vi que por fin un operador enfocaba su cámara pese a no funcionar el intercomunicador; curiosamente, los demás seguían enfocando sus pies. Empezó el discurso, e intenté frenéticamente comunicarme con ellos para pedirles las tomas que necesitaba, pero era inútil. De modo que proyecté *The Plow That Broke the Plains*, con sus conmovedoras imágenes de Estados Unidos, y a falta de otras tomas decidí pedir al equipo que compusiera la imagen del gobernador sobre esas imágenes. Era como si las imágenes llegaran de Marte, distorsionadas por el croma y con efectos insólitos sobre el gobernador Brown. El intercomunicador nunca llegó a funcionar, así que hice lo que pude con lo que tenía, pero probablemente fue el discurso político más extraño jamás transmitido. Cuando concluyó, me prometí que, si alguna vez volvía a hacer televisión en vivo, tendría un remolque a prueba de fallos, y, por encima de todo, un sistema de intercomunicación en condiciones.

Jerry Brown se mostró muy generoso cuando todo terminó, tal vez sin alcanzar a comprender lo desastroso que había sido. Fue de lo más amable y, de hecho, cuando años después se presentó como candidato a gobernador de California en 2010, él y su talentosa esposa, Anne Gust, acudieron de nuevo a mí para que les ayudara a preparar sus mensajes políticos. Así lo hice y salió elegido. Siempre agradecí que no tuvieran en cuenta los malos resultados de ese primer anuncio televisivo.

Al concluir la primera experiencia, decidí filmar *Corazonada* como una forma de televisión en vivo, pero el recuerdo del remolque de alquiler y del fallo del equipo me impulsó a construir uno propio en los Zoetrope Studios. Escogí una versión a medida y autopropulsada de la caravana de Airstream, una de las dos que construyeron, pues la otra fue a parar a la NASA. Recuerdo la emoción que sentí cuando vi entrar en mi nuevo estudio la unidad totalmente equipada (al final, los chicos de *Rebeldes* [1983] le pusieron el nombre de «The Silverfish», es decir, pececillo de plata) mientras sonaba a todo volumen «La cabalgata de las valquirias», la música triunfal del tercer acto de *Die Walküre* de Wagner (y de *Apocalypse Now*).

NASA

7
Lecciones que aprender de *Corazonada*

La historia que hay detrás de la motivación y el rodaje de *Corazonada* es interesante, así como la decisión que tomé al comienzo de esa producción, son de las pocas cosas que he lamentado en mi larga vida. Pero de esa decisión aprendí algo que influiría en mí años más tarde durante los dos talleres experimentales que llevé a cabo en el OCCC y en la UCLA.

En la época en que empecé a pensar en esa película, a principios de los años ochenta, *Apocalypse Now* se estaba proyectando en los cines y había recibido una crítica, a mi parecer, indescifrable. En la revista *Time* Frank Rich la había descrito como «la locura hollywoodiense más extraordinaria de la década». La película se estrenó en el Pacific Dome Theatre de Hollywood, donde George Lucas y yo recorrimos el pasillo preparados para ser desbancados por *Lawrence de Arabia*, pero, pese a las críticas ambivalentes y negativas, mucha gente iba a verla. En 1980 la película recibió dos premios Oscar técnicos importantes (por la fotografía y por el sonido),[4] pero *Kramer contra Kramer* se llevó el de mejor película. Como yo era el principal patrocinador de *Apocalypse Now*, que había rebasado el presupuesto, con unos 32 millones de dólares de coste en una época en la que el tipo de interés había alcanzado el 21 por ciento, me pareció que con el tiempo estaría en

bancarrota. Además, tras una serie de proyectos calificados de enormes éxitos —*Patton, El padrino, La conversación, American Graffiti* y *El padrino: Parte II*—, me sentía desacreditado artísticamente.

Nadie había mostrado interés en financiar *Apocalypse Now* y ninguno de los actores que había descubierto y con los que había trabajado en películas anteriores quisieron actuar en ella, hasta que Marlon Brando finalmente accedió a hacerlo por un millón de dólares a la semana y el 11,5 por ciento de los ingresos brutos. Recuerdo que fui en coche a Malibú y tuve varias conversaciones interesantes con Steve McQueen, pero al final me respondió con tristeza que no podía dejar tanto tiempo a su familia y renunció.

Es útil comprender mis sentimientos hacia *Apocalypse Now*, que tal vez ha sido la experiencia más audaz y aterradora, tanto artística como económicamente, que jamás he tenido. Era evidente que, como Ícaro, había volado demasiado cerca del sol, y solo era cuestión de tiempo, meses o años, que experimentara una gran caída final. Con eso en mente, me pareció buena idea ponerme en marcha enseguida y hacer otra clase de película, algo que resultara tan entretenido y popular que me salvara de la bancarrota cuando llegara el devastador fracaso de *Apocalypse Now*. De modo que empecé a pensar en una comedia, incluso una comedia musical, un género que no se miraba con muy buenos ojos en aquel momento.

Un día, un joven apuesto, alto y moreno llamado Armyan Bernstein se acercó a mí en el aeropuerto de Los Ángeles para pedirme que leyera su guion. Era algo que me sucedía a menudo, pero, como mi gran ambición era ser guionista, nunca mostraba mucho interés.

El guion se titulaba *Corazonada* y estaba ambientado en Chicago, y el joven me contó en grandes líneas que trataba de su relación con la joven a la que había amado y perdido. Me gustó la idea de contar una historia de amor, sobre todo en forma de comedia, pero lo que realmente quería era hacer un

musical. Me pareció que era el momento adecuado para volver a ese género de Hollywood tan magnífico en otro tiempo que, como las películas del oeste, era imposible mencionar siquiera a los estudios, donde siempre iban detrás de la última tendencia. Todo lo demás solía estar *verboten*.

En aquel entonces yo vivía en San Francisco con mi recién formada familia. Tenía una bonita oficina en el ático del histórico Sentinel Building de North Beach, y era propietario de varios edificios del barrio, entre ellos el encantador Little Fox Theater. También tenía una revista semanal, *City Magazine*, que estaba drenando los pocos fondos que me quedaban, y no hacía mucho había comprado una emisora de radio, la KMPX. Era una especie de sueño realizar un trabajo creativo que abarcara todos esos medios: historias que pudieran publicarse en la revista, representarse en vivo en el teatro y posteriormente emitirse por radio. No sé en qué pensaba exactamente, pero fue una época emocionante para mí.

Sin embargo, la deuda que había contraído con *Apocalypse Now* se alzaba ante mí e iba a ser mi propio apocalipsis económico, y estaba asustado. De modo que hice lo que siempre hago cuando tengo miedo, que es plantear un proyecto más novedoso, más osado y más emocionante en el que adentrarme. Por otra parte, abrigaba otra idea contagiosa: tener un estudio dentro de la misma ciudad, en North Beach. Un edificio sería el departamento de historias; el otro, el de interpretación; en la acera de enfrente habría un café, y a la izquierda del teatro estaría el laboratorio de cine y sonido. Todo ello en un barrio de tradición bohemia y salpicado de buenos restaurantes, cafés, bares y posiblemente hasta chicas. Era lo que siempre había querido: *la bohème*.

Los ingresos de *Apocalypse Now* iban llegando pero con cuentagotas, y la bancarrota parecía estar al caer. Aún no tenía un guion, pero el que había concebido bajo el título *Elective Affinities* consistía en un ciclo de películas,

un cuarteto sobre el amor inspirado en la novela atemporal de Johann von Goethe de 1809. Cada película sería una estación —primavera, verano, otoño e invierno— y debía retratar un aspecto de la proposición amorosa como un elemento en una reacción química: el hombre, la mujer, el otro hombre, la otra mujer. *Corazonada*, el guion que me dio a leer el joven, tocaba algún aspecto de ese argumento y empecé a pensar en él como un musical. Quizá en lugar de en Chicago podría ambientarlo en Las Vegas, ya que la historia trataba de la mayor apuesta que cualquiera era capaz de hacer: encontrar el amor y conservarlo. Poco a poco me convencí de que un atajo para alcanzar antes mi apremiante objetivo podía ser aceptar el guion de Armyan, integrarlo de algún modo en el escenario de *Elective Affinities* y hacer una comedia musical comercial que me salvara del inevitable alud que iba a desencadenar *Apocalypse Now*. Era un razonamiento insensato, pero eso es lo que recuerdo haber pensado.

Entretanto, mis esfuerzos por abrir un estudio en San Francisco se vieron frustrados por lo que me pareció una resistencia cerril: los caseros se negaban a vender o alquilar las propiedades contiguas y no querían cooperar con mi estudio imaginario dentro de una ciudad. Me sentí frustrado. Las consecuencias inevitables del fracaso de *Apocalypse Now* no tardarían en llegar.

Para complicar aún más todo, la MGM, el estudio que tenía los derechos de *Corazonada* y que estaba dispuesto a producirla y financiarla, me impuso ciertos límites. El presupuesto era modesto y no veían la necesidad de convertirlo en musical o de hacer un musical en esos momentos. Además, no entendían por qué quería ambientarlo en Las Vegas. Estoy seguro de que Armyan Bernstein tampoco, pero se alegraba tanto de que hubiera funcionado su perorata en el aeropuerto que me siguió la corriente.

Fue entonces cuando hice un cambio drástico: ¿por qué no renunciaba a la

idea de abrir un estudio en la ciudad y compraba un estudio de verdad en Hollywood? Había unos cuantos en venta. Estaría emplazado en Los Ángeles, donde se encontraban todos los recursos y el talento interpretativo. Por el dinero que había invertido en los distintos edificios de San Francisco podía comprar los Hollywood General Studios, donde, al principio de la Segunda Guerra Mundial, se habían rodado varias de las últimas escenas de mi película favorita, *El ladrón de Bagdad*, en la que la joven estrella indio-estadounidense Sabu había cabalgado sobre tigres en mi imaginación. Concerté una cita para ver el estudio. Crucé las puertas, las mismas que había atisbado con nostalgia cuando era un estudiante de trece años en el cercano instituto Bancroft, y caminé hasta el final pasando por nueve decorados. Cuando salí, ya había tomado una decisión: se convertiría en Zoetrope Studios.

A partir de entonces, mi imaginación empezó a funcionar a todo gas. Si en *Apocalypse Now* hicimos todo de manera anticuada, helicóptero por helicóptero y explosión por explosión, ahora empezaba a vislumbrarse una nueva era que llevaría el cine a un lugar totalmente nuevo: la revolución digital. Las películas se volverían electrónicas, como yo siempre había imaginado. Los nuevos Zoetrope Studios podrían ser el estudio del futuro, con una red de ordenadores Xerox Star que conectara todos los departamentos. La idea de una red nunca había sido posible, pero ahora era una realidad gracias al extraordinario trabajo de Xerox PARC que George Lucas y yo habíamos visitado. Expliqué a mis colegas que la red sería como una larga cuerda de tender que se introduciría en las ventanas del departamento de historias y saldría en el de arte, y así sucesivamente hasta recorrerlos todos: casting, sonido y efectos. Se podría colgar el título y la idea de una historia en la cuerda y tirar de esta hasta que entrara en el departamento de historias. Solo pude permitirme comprar dos ordenadores

Xerox Star, que más tarde pasaron a otras manos, pero al menos no los pedí «prestados», como hicieron Apple y Microsoft. Cuando Steve Jobs acusó a Bill Gates de haber robado a Apple, este replicó: «Verás, Steve, creo que hay otras maneras de mirarlo. Más bien los dos teníamos un vecino rico llamado Xerox y yo entré en su casa a la fuerza para robarle el televisor y me encontré con que tú ya lo habías robado».[5]

Zoetrope Studios sería el primer estudio de cine electrónico que a la larga contaría con cámaras digitales, máquinas de montaje y proyectores. Y eso no era todo. Combinaría el futuro con el pasado y lo dirigiría como los viejos estudios de Hollywood, con actores contratados que se beneficiaran de las escuelas de interpretación, canto y baile que albergaría. Los estudiantes de instituto cruzarían sus puertas para trabajar como aprendices unas cuantas horas al día en el tema que les interesara: interpretación, sonido, música… Si lograba adelantarme a la cruda realidad de *Apocalypse Now*, sería una especie de paraíso.

Fue entonces cuando anuncié que haría *Corazonada* como un semimusical ambientado en Las Vegas en el que no solo habría actores cantando, sino que Tom Waits y Crystal Gayle también cantarían una partitura original como «narradores musicales». ¡Solo con recordarlo me vuelvo a emocionar! No importaba que no tuviera un guion infalible; y, por supuesto, no haría algo tan lógico como ir a Las Vegas para filmar la historia; quería producirla y realizarla en vivo, hacer un espectáculo semejante al que hizo John Frankenheimer en la edad de oro de la televisión. Era consciente de que en el año 1981 no existía cámara de televisión alguna capaz de reemplazar el negativo y ocupar ese importante papel, el de la cámara de cine. Pero yo podía —y así lo hice— encajar los visores de nuestras cámaras de cine estándar en las cámaras de televisión, de manera que, aunque el negativo original sin cortar se quedara en la bobina estándar de diez minutos, yo podía

ver, montar y mezclar el sonido, añadir música y producirlo en vivo al menos cada diez minutos.

Cuando estudiaba en la UCLA en 1961 tuve la maravillosa oportunidad de visitar Paramount Studios para ver a Jerry Lewis dirigir una película titulada *El terror de las chicas*. Me gustaban las películas que él dirigía y protagonizaba porque eran excéntricas y ocurrían cosas inesperadas. Mi visita al plató coincidió con su cumpleaños, y, como siempre, yo tenía un hambre feroz. Lo recuerdo porque había una gigantesca tarta de cumpleaños esperando a que alguien la cortara y me brindó la oportunidad de ver el asombroso decorado de un internado de chicas sin una cuarta pared. También tuve ocasión de ver el brillante uso que daba Lewis a las cámaras de televisión montadas sobre visores que grababa con el asistente de vídeo Ampex de dos pulgadas para poder revisar en un *playback* la última toma que había hecho. Cuando por fin acabaron de cortar la tarta, me acerqué a ella y, en un intento de ser cortés, me puse a repartir un trozo a los que no tenían la suerte de estar tan cerca. Cuando entregué el último, caí en la cuenta de que la tarta se había esfumado y me había quedado sin probarla. Pero siempre recordaré los visores y la videograbadora, y me he preguntado por qué nadie más los ha utilizado después de él. *Corazonada* se beneficiaría de esa idea; en consecuencia, a partir de mi experimento fallido, toda la industria aprendería a utilizar el asistente de vídeo.

En el estudio había nueve platós grandes, y el gran diseñador de producción Dean Tavoularis y su equipo los fueron llenando con su réplica de Las Vegas. Era digno de verse: una sucesión de decorados espectaculares que representaban…, bueno, mejor dicho, el departamento de arte había *construido* Las Vegas, con su abrumadora realidad de neón, en mi viejo estudio de Las Palmas Avenue con Santa Monica Boulevard. Los platós estaban dispuestos según la progresión de las escenas, de modo que los

actores podían pasar de una a otra a medida que actuaban, con las canciones interpretadas en vivo, y el montaje final, los efectos especiales y los efectos de sonido añadidos también en vivo. O eso pensaba yo.

Lo que sigue ilustra bien que, cuando se expone una nueva idea a un grupo, cada integrante oye algo distinto. Vittorio Storaro, sin duda el más grande camarógrafo vivo del mundo y un hombre maravilloso, que había estado a mi lado en la selva de *Apocalypse Now* y había filmado la maravillosa película de Bertolucci *Il Conformista*, se acercó a mí y me preguntó con su encantador acento italiano: «Francis, ¿por qué tenemos que filmar con tantas cámaras? Eso complica enormemente la iluminación. Si utilizamos solo una, avanzaré mucho más deprisa». Fue entonces cuando tomé la única decisión que he lamentado en mi vida. Había comprado un estudio y llenado nueve platós de decorados de Las Vegas (cuando la ciudad de verdad estaba a cuarenta y cinco minutos en avión), todo con la idea de rodar la película en directo y hacer realidad el sueño de realizar cine en vivo. Pero como tenía mucho aprecio a Vittorio, y como supongo que también me asustaba lo que me proponía hacer, acabé cediendo.

Moraleja

Apocalypse Now nunca llegó a ser la ruina económica que yo trataba de evitar, pero *Corazonada*, el título con que se estrenó *One from the Heart* en España, sí lo fue. El público nunca dejó de ir al Cinedome Theater para ver la película sobre Vietnam y, por asombroso que pueda parecer, con el tiempo recuperé la inversión pese a los tipos de interés del 21 por ciento. Pero *Corazonada* resultó ser ese tiro de pimpón con que el contrincante remata contra la mesa, que es lo que hicieron los críticos, lo que desencadenó dos episodios del Capítulo 11 de la Ley de Quiebras —la reorganización del estado financiero de un deudor— y puso patas arriba la vida económica de mi familia. A mi mujer y a mí nos condujeron a la sala de juntas de un banco de

Nueva York en la que había una gran mesa circular y nos pasamos un día entero firmando cientos de documentos que entregaban la totalidad de nuestros bienes al banco y me obligaban a hacer una película por encargo al año durante los diez siguientes.

Y no llegué a experimentar con el cine en vivo.

8
Rip Van Winkle

Después del fiasco financiero de *Corazonada*, decidí obtener toda la experiencia posible en el medio de la televisión en vivo. Para ello aceptaría cualquier propuesta que me permitiera aprender e incluso poner a prueba ideas para averiguar en qué se diferenciaba del teatro convencional. En 1987 me surgió una oportunidad con *Faerie Tale Theatre*, de Shelley Duvall, cuando Fred Fuchs, su productor, me ofreció hacer uno de los episodios de su serie. Los programas se filmaban en una continuidad continua; no eran exactamente una transmisión en vivo, sino más bien lo que suele llamarse «en vivo para grabar». En todo caso, pensé que sería una oportunidad para trabajar en un medio muy cercano a la televisión en vivo y averiguar en qué se distinguía del teatro y el cine, los únicos medios en los que me había movido. Después de producir la excelente película *Mishima*, de Paul Schrader, que presentaba las asombrosas imágenes del diseñador Eiko Ishioka, me intrigaba lo que podía dar de sí una colaboración entre Eiko y yo.

De los guiones que me ofrecieron, *Rip Van Winkle* parecía el más interesante, y estaba impaciente por ver cómo me desenvolvería con esa historia clásica. Hice todo lo posible por infundirle un estilo imaginativo utilizando herramientas teatrales. Por ejemplo, para representar las montañas en el Hudson River Valley, puse a un grupo de actores acurrucados y

cubiertos con una manta, y lo fundí con la escenografía, para que la montaña pudiera tiritar en el frío y derretirse en el calor. Al mismo tiempo intenté comprender y hacer uso de una tecnología que solo se daba en la televisión.

El final del programa era bastante extraño, y, aunque nunca me enteré de si gustó o no, tuve la impresión de que la gente lo percibió así, extraño, y que no obtuvo la mejor reacción. Sin embargo, *Rip Van Winkle* sigue siendo mi única incursión comercial en algo afín a la tradición de la televisión en vivo. Después de tantos años preguntándome si había salido bien parado o no de esa pequeña aventura en el cine en vivo, encontré en el sitio web del A. V. Club este comentario de un tal Ignatiy Vishnevetsky:

Después de revisar *La bella y la bestia* decidí ver por fin uno de los últimos episodios, un rudimentario *Rip Van Winkle* dirigido por Francis Ford Coppola con Harry Dean Stanton perfectamente caracterizado en el papel principal. Por supuesto, ahora me doy de cabezazos por no haber visto antes esta deliciosa y boba obra de arte de la pequeña pantalla. Con sus primitivos efectos de vídeo y el diseño de la producción teatral *faux-naïve* de Eiko Ishioka, *Rip Van Winkle* es un boceto a lápiz del *Drácula de Bram Stoker*. No es casualidad que las dos las produjera Fred Fuchs, que acabó siendo presidente de los Zoetrope Studios de Coppola en cuanto se dejó de emitir *Faerie Tale Theatre*.

9
La cuestión del estilo en el cine

En el negocio del cine puedes escoger entre una gran cantidad de estilos, siempre que estén dentro del *realismo*. Quizá estoy siendo sarcástico, pero es bastante insólito que un productor financiero esté dispuesto a apoyar a un director que quiere trabajar en un estilo poco común, a no ser que este esté tan en boga que lo contraten sean cuales sean su estilo y sus preferencias.

Realismo

El realismo siempre ha servido para barrer del escenario todo lo demás, para suprimir cualquier otro estilo. A finales del siglo XIX la iluminación y los decorados pintados realistas llegaron a dominar la producción teatral en Estados Unidos, como cuando James O'Neill recorrió el país con su adaptación de *El conde de Montecristo*, de Dumas.

LIEBLER AND CO'S TREMENDOUS PRODUCTION OF
MONTE CRISTO
MR. JAMES O'NEILL
AS EDMOND DANTES
A CHARACTER HE HAS MADE WORLD FAMOUS

El siguiente relato, tomado de una reflexión en forma de libro de Robert M. Dowling sobre Eugene O'Neill, cuenta la historia:

> Como propietario único de la obra durante la temporada 1885-1886, James O'Neill [el padre de Eugene] interpretaría el papel durante casi treinta años ante concurridas audiencias —escribió Dowling—, lo que le procuró unos ingresos de casi cuarenta mil al año. Al igual que Edmond Dantès, James se había librado de la prisión: la de la pobreza.

Sin embargo, no todas sus seis mil representaciones recibieron elogios. El 31 de diciembre de 1887, *The San Francisco News Letter* escribió una crítica menos benévola de O'Neill: «En sus manos, la historia romántica ha degenerado en un melodrama extravagante… Está cosechando los beneficios pecuniarios de su sagacidad empresarial, pero a costa del arte». Eugene O'Neill dice así de su padre:

> Era un actor extraordinario, pero el enorme éxito de *Montecristo* le impidió hacer otras cosas. Partía año tras año y se sacaba cincuenta mil en una temporada. Simplemente pensaba que no podía permitirse hacer nada más. Pero, años después, le asaltaron amargas dudas. Le parecía que Montecristo le había arruinado su carrera artística.

Me pareció interesante que el teatro de finales del siglo XIX fuera tan convencional como lo son hoy día las películas de nuestros estudios. Eso se ponía de manifiesto en la escenografía, en que todo era tan real como en un proscenio. Cabe comprender que el hijo dramaturgo de O'Neill, el único autor dramático estadounidense galardonado con el Nobel de Literatura, quisiera liberar el teatro y traer de vuelta todo: las máscaras utilizadas por los griegos, los soliloquios, los coros, los apartes, la mímica, los epílogos… Me pareció inspirador, porque era un creador que quería hacer renacer el teatro estadounidense. Encauzando la frustración de su padre, dejaría a un lado las restricciones del «realismo» y el éxito de taquilla y transformaría su vida en arte. Me conmoví mucho al leer esto: «O'Neill recuerda que unas de las primeras palabras que le oyó decir a su padre fueron: "El teatro se está muriendo"».

El cine, como el teatro de finales del siglo XIX, está totalmente codificado, de modo que, sea cual sea la película que se haga, se englobará en un género inmediatamente. En la era de Netflix y de los contenidos online, estas clasificaciones se utilizan para calificar y acceder a las películas, y las listas de opciones suelen ofrecerse por géneros: drama, comedia, terror, romántica, etc. Otras clasificaciones pueden ser comedia alocada, cine de madurez, suspense, misterio, etc.

En cuanto al estilo que pueden haber escogido los cineastas, ahí sigue estando —como en el teatro de final de siglo— el realismo todopoderoso. El cine alemán de los inicios estuvo cargado de expresionismo y el francés y el español trabajaron el surrealismo, y podía decirse que una película era de estilo teatral o clásico. *Ciudadano Kane* tenía un estilo teatral propio que funcionaba. Recuerdo que cuando trabajaba para el productor Robert Evans siempre me decía que quería hacer «cine cine», con elaborados movimientos de cámara y emocionantes escenas de acción. En cierto momento durante el rodaje de *El padrino* lo oí decir que iba a llamar a un director de acción, y me pasé el fin de semana con mi hijo de nueve años corriendo detrás de «Connie» (interpretada por mi hermana Talia) dándole con su cinturón para reinventar la escena en que Carlo pega a Connie, con la esperanza de impedir que el temido director de acción se presentara en mi plató. Pero el director tiene sin duda muchos estilos entre los que escoger, y me inclinaría a pensar

que están allí para utilizarlos también en el cine en vivo.

Las películas, sobre todo cuando son el reflejo de un diseño artístico y un estilo de filmación, también entran en tales categorías —clásico, de cámara en mano, de movimiento de cámara elaborado o una combinación de todos ellos—, y los decorados pueden ser naturalistas, minimalistas o expresionistas. Desde la invención de la Steadicam existen las tomas únicas. Anteriormente, los cineastas lograban que pareciera una sola toma filmando con una cámara de «manos libres», como en la gran película rusa *Soy Cuba*.

Todo esto también es aplicable al cine en vivo. Sin embargo, cada opción plantea la cuestión de cómo conseguirlo en este complejo formato. Para un estilo de cámara en mano solo es posible utilizar el croma o pantalla verde con un gran número de sistemas de control de movimiento, lo que aumenta el coste y la complicación de un proceso de por sí complicado. Cualquier clase de escenografía pintada, construida y con relieve funciona igual de bien en el cine en vivo que en el clásico. Los decorados teatrales pueden servir para la televisión en vivo, pero resultan más problemáticos en el cine en vivo, que es menos indulgente con los escenarios pintados o de tipo teatral. De modo que, si bien se puede escoger cualquier estilo, la ejecución de una producción de cine en vivo impone grandes exigencias y puede entrañar problemas. La mayoría se pueden solucionar, pero la continuidad de la actuación en vivo requiere sin duda una mayor precisión en la producción que el cine convencional de empezar y parar (*start-and-stop*). Un experimento que me intrigaba hacer era introducir instrumentos estilísticos de la televisión estándar: la pantalla dividida en dos, tres o cuatro secciones, que era muy común en la CNN, o un comentarista con auriculares que va explicando lo que sucede en un partido de fútbol. Ahora caigo en la cuenta de que en mi taller de la UCLA no probé esas herramientas, me pareció que era una convención de la televisión demasiado potente para mis fines. Quiero rumiar

un poco más esta experiencia antes de decidir si es posible hacer uso de ellas sin hacer una referencia tan obvia a los noticieros y los deportes televisados.

Me atrevería a decir que el cine en vivo exige mucha más precisión que el cine, el teatro o la televisión. En el cine convencional siempre se filma una sucesión de tomas, lo que da la oportunidad de obtener la correcta. En el teatro, con sus actuaciones nocturnas, siempre hay representaciones en que o todo va de maravilla o todo va fatal. En la televisión, que cubre el evento, siempre hay otra cobertura que puede capturar lo que se le escapa a la toma prevista.

Supongo que el naturalismo extremo es el estilo que más dificultades presenta para el cine en vivo, ya que depende de una variedad de localizaciones: lugares que no son fáciles de construir o que se desarrollan a partir del montaje o de efectos especiales y que en realidad solo son factibles en el cine convencional, porque te desplazas para filmar toma tras toma. Esos lugares no suelen estar cerca unos de otros, y el cine en vivo exige no solo su proximidad, sino también que estén dispuestos de tal modo que los actores puedan moverse de uno a otro en ambos sentidos durante el transcurso de la actuación. Eso es lo que se hizo en *Lost in London*, donde se filma todo el proyecto en unas pocas manzanas de la ciudad.

El perfeccionamiento de los paneles de Gordon Craig

Sigo queriendo usar los paneles de Gordon Craig que utilicé en la UCLA, pero con una nueva mentalidad, apreciando tanto las texturas realistas del componente escénico como su diseño modular. Eso significaría que mis decorados se construirían a partir de módulos, paneles o batientes que, si se quisiera, se podrían pintar, moldear o dotar de relieve (empleando las nuevas

técnicas teatrales), formarse al vacío o estamparse encima, manteniendo la movilidad de la idea de Gordon Craig, de tal modo que pudieran adaptarse las entradas y salidas de los actores y el emplazamiento de las cámaras y de los dispositivos de luz. Eso parte de la base de que la unidad de la producción global no se logra fácilmente en un plató convencional. Cualquier historia representada en un solo plató (*Doce hombres sin piedad*) o en un conjunto de platós (*En el estanque dorado*) puede resolverse del mismo modo que en el cine convencional, añadiendo quizá metraje prefilmado (almacenado en servidores de reproducción, como los EVS) o incluso secuencias suplementarias premontadas.

En todo caso, la esencia del cine es el montaje y la toma es la unidad básica, y eso, para mí, determina el estilo de los proyectos futuros.

Montaje

Las tomas son como las partículas subatómicas que se comportan de maneras diferentes según con qué agresividad y a qué temperatura se utilicen. El hecho de relegar el trabajo a sus unidades básicas nos da libertad a la hora de escoger cómo volver a montarlas. La toma implica y requiere que se haga algo con ella. Ahora se tiene algo a partir de lo que crear, y se puede empezar a expresar ideas y emoción a través del mundo mágico del montaje. Sabiendo que es posible ver la actuación del cine en vivo como una suma de tomas específicas y definidas, sería un crimen no utilizarlas como partes del lenguaje cinematográfico del montaje. En la cobertura de un drama, las opciones son limitadas: se puede enfocar a la persona que habla o escucha, o bien mostrar a todo el grupo cuando es mejor seguir su acción. No hay muchas opciones porque se trata de planos de cobertura de los elementos de

una escena: no son verdaderas tomas, compuestas para funcionar por sí solas. Las tomas son como los ladrillos de una pared: pueden construir una secuencia lógica de los acontecimientos siguiendo un orden, donde cada una proporciona una parte de la información del todo. Eso era lo que se hacía en las primeras películas mudas. Por ejemplo, en *The Covered Wagon* (1923), de James Cruze, la historia épica de una caravana de camino hacia el oeste en dirección a Oregón y California, se narró toma por toma; de vez en cuando se superponían tomas, pero cada una constituía la parte de la historia relevante en ese momento. Las tomas mostraban la acción: nos daban una comprensión de lo que ocurría y la capacidad para entender lo que sucedería a continuación. El tempo del montaje podía acelerarse de acuerdo con la acción, pero, por lo general, el desarrollo de la historia nos lo daba una toma después de la otra.

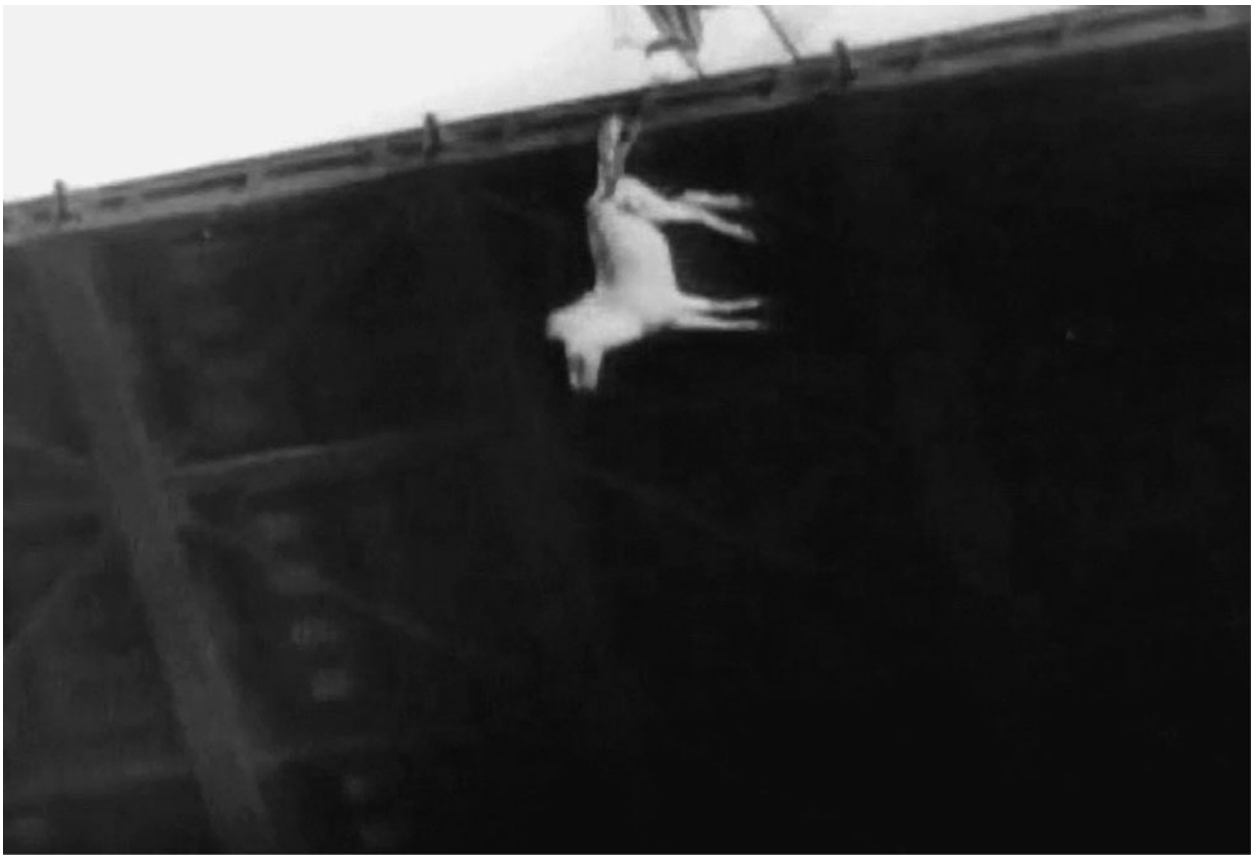
En *Octubre (Diez días que conmovieron al mundo)*, de Sergei Eisenstein, una película que me causó una honda impresión, las tomas se utilizan de varias maneras y con diferentes propósitos, y el efecto que tuvo en la época en que apareció fue tan asombroso que Eisenstein se vio catapultado, colocándose a la vanguardia del cine de los años veinte.

Al comienzo de *Octubre* se muestra con detalle la estatua del zar; vemos tomas en las que la estatua se rompe en diferentes partes, casi en un enfoque cubista. Luego las tomas entran inmediatamente en un modo de causa-efecto en el que se tira de cuerdas. A continuación se utilizan los disparos para ilustrar las partes opuestas en una secuencia de comparaciones: los rifles se comparan con guadañas. Entonces se emplea una acción repetida casi ilógica en una secuencia de tomas: la silla del zar cayendo. Siguen muchos primeros planos de hombres cantando y luego tomas de hombres intercaladas con otras de explosiones de guerra.

Con ello quiero decir que, una vez reducidas las posibilidades a tomas

diferenciadas, uno se ve alentado a hacer algo interesante con esas tomas en lugar de dejar que sean unidades del desarrollo progresivo de la acción. En *Octubre*, el montaje opta por hacer comparaciones: planos amplios frente a otros muy cortos, ricos frente a pobres, etc. Al trabajar con tomas únicas, las posibilidades son múltiples; primeros planos (PP) repetidos de personas esperando en la estación de tren para crear suspense, dejando que los espectadores piensen: «¿A qué están esperando?». De pronto, unos planos medios de reflectores y el subtítulo: «Es él», y todo esto se compensa con una toma dinámica de Lenin y la bandera roja. A partir de entonces solo hay tomas de banderas y estandartes bajo una cuidadosa dirección artística: «¡Abajo el proletariado!» intercalado con «Abajo el Gobierno provisional». La ruptura de las imágenes en tomas dinámicas permite examinar multitud de formas de reunirlas. Un montaje muy rápido, una metralleta con una señora rica; casi crees oír el traqueteo de la metralleta a través de esa ilusión. La famosa escena del puente se sirve del montaje para extender el tiempo, abriéndolo en grados. No se trata solo de cubrir cómo se levanta el puente: las tomas controlan la apertura del puente en grados mientras el espectador no aparta la vista del caballo muerto suspendido de él. Se fomentan las emociones mientras se sabe que al final (a tiempo) el caballo caerá del puente, en un momento de gran belleza.

La idea es que, una vez que se desglosa la acción en diferentes tomas bien compuestas, es posible recombinarlas en multitud de patrones distintos, lo que da lugar a muchas reacciones y respuestas emocionales que van más allá de lo que podría hacerse si se desglosara una escena en sus componentes y se siguieran las normas de cobertura. Si se descompone el agua en átomos de oxígeno e hidrógeno, todo lo que se puede obtener es agua y tal vez peróxido de hidrógeno, pero si se descompone en protones, electrones y neutrones, ¡se puede hacer de todo!



Pensar en las tomas y en su función en el montaje resulta liberador.

Por ejemplo, en la secuencia en que Kérenski (jefe del Gobierno provisional) está esperando, luego se da paso a una estatua de Napoleón, copas de cristal y escudillas. Después Kérenski se cruza de brazos. Una corona da paso a un silbato (se oyen los pitidos aunque no haya sonido). Luego, la Iglesia, iconos, Dios, DIOS. Buda riendo, anciano, ave rapaz, monstruo, hombre primitivo, maquetas, charreteras, de nuevo la estatua del zar, pero reconstruida. Eisenstein utiliza su lenguaje cinematográfico para darnos su opinión sobre Kérenski. Corta y pasamos a una corona, Napoleón, Kérenski, Napoleón mirándose a sí mismo. Tomas de tractores, tanques, más tanques, silbato, humo, locomotoras, tren, armamento moderno. La comparación de los libros de Kérenski con la contrafuerza de los rifles y las banderas. El cine es un nuevo lenguaje en el que las tomas son como palabras

o frases que se pueden organizar, repetir y comparar como se quiera.

10
Ensayos generales, pases técnicos y pruebas de vestuario

Llega un momento en que los integrantes del reparto, después de mucho prepararse y muy motivados, empiezan a ensayar sin guion actos sueltos, luego actos agrupados y finalmente la obra completa. El procedimiento es similar al del teatro, de ahí que haya elegido contar con un director de escena para dirigirlo. Es él quien anuncia los minutos que faltan para emitir en vivo, el que cuenta hacia atrás, el que utiliza señales de iluminación y música para dar entrada a los actores y todos los elementos que compondrán el espectáculo.

Sin embargo, el cine en vivo requiere cámaras, y es el asistente de dirección y no el director de escena el que da el pie a los actores para que vayan a sus puestos, dirigiéndose a ellos a través del intercomunicador y siempre una escena por delante para que las cámaras estén listas. El uso de un gran número de cámaras (en la UCLA teníamos cuarenta) entraña ciertas complejidades. El asistente de dirección ayuda a cada operador de cámara proporcionándole una lista de las tomas que debe filmar desde esa cámara en particular. De ese modo, el operador sabe de inmediato a qué lugar dirigirse cuando acaba de filmar una escena dada.

Las cámaras de televisión similares a las utilizadas en los programas en

directo, como los eventos deportivos o las entregas de premios, tienen un dispositivo conocido como luz de *tally*. Yo nunca he utilizado cámaras de televisión profesionales debido a su coste, su tamaño, su dependencia de las lentes zoom y el hecho de que son de 30p (frecuencia estándar en la televisión estadounidense). Sin embargo, habría sido una gran ventaja disponer de ellas en el taller de la UCLA. Simplemente indican al operador qué cámara se está utilizando en ese momento o está conectada online. Si la luz de *tally* se enciende, tanto los actores como los miembros del equipo saben que esa cámara está online y no debe moverse ni reajustarse, y los actores deberán permanecer en su papel hasta que se apague. Estoy impaciente por poder beneficiarme de esta herramienta en el futuro.

En el primer ensayo de la obra completa y en los ensayos generales que siguen a menudo es difícil, o incluso imposible, lograr que los actores pasen de una escena a otra de forma sincronizada. Hay muchos trucos heredados de la edad de oro de la televisión en vivo, y todos forman parte de las reglas de juego. Por ejemplo, cuando en una escena donde dos actores que mantienen una conversación la cámara va de uno a otro, a menudo (como en *Playhouse 90*, etc.) esta se mantendrá fija en el último en hablar; entretanto, la interlocutora se ha ido corriendo para cambiarse de ropa frenéticamente, y se pone o se quita una prenda mientras la escena anterior continúa dando a entender que ella está escuchando. Así estará lista en su sitio al comienzo de la siguiente escena, en la que puede haber más relleno y empezar con un nuevo actor que habla consigo mismo antes de que ella llegue.

Hay otras técnicas para hacer más fluidas las transiciones entre escenas:

- Se puede utilizar el servidor de reproducción EVS para obtener las primeras tomas de la escena siguiente y reproducirlas, dando a la transición más margen de tiempo.

- Se puede pregrabar toda la escena siguiente en servidores EVS y pasar de una transmisión en vivo a los EVS cuando se trate de una secuencia difícil debido a un cambio total de vestuario o algo similar.
- La nueva escena puede empezar enfocando la espalda de otro miembro del reparto que dobla al que debe entrar, lo que permite una transición a tiempo.

Convencido de que los servidores de reproducción EVS utilizados en los eventos deportivos eran tan instantáneos y fiables que podían utilizarse de forma muy provechosa en el cine en vivo, decidí probarlos en varias situaciones difíciles. En una de ellas necesitaba muchos extras, entre ellos bebés, niños y animales, lo que aumentaba el coste y requería una gran supervisión. El vestuario extra para una escena de época como la que exploramos en el taller de la UCLA requería asistentes de vestuario, peluquería y maquillaje; los animales requerían adiestradores, y los niños son dominio del Estado cuyos representantes supervisan su bienestar, horario de trabajo, seguridad y educación. Los bebés solo pueden trabajar veinte minutos al día (si son gemelos se pueden estirar a cuarenta) y solo en horarios específicos de mañana y tarde. Yo quería ver cómo podían manejarse escenas de época en las que hubiera muchos extras, entre ellos niños, un bebé, un perro, un gato y una cabra (en mi historia, la cabra era un regalo de un tío del Bronx para un banquete de bautizo y la llevaban dos hermanos en el metro). Lo que yo me preguntaba era si podía disponer durante un día entero de todos esos elementos, con los asistentes de peluquería, maquillaje y vestuario correspondientes, así como el supervisor estatal de los niños y comida para grupos grandes; solo una jornada, para no tener que repetirlo todo cada día, empezando por los ensayos generales, los pases técnicos y las pruebas de vestuario. ¿Era posible hacerlo con la máquina EVS que se utilizaba para el

fútbol?

Lo que aprendí de esa experiencia fue que es posible intercalar una escena en vivo con tomas de los servidores de reproducción cuando se quiera. De entrada, mi asistente de dirección y mi director técnico tuvieron dificultades para conseguirlo, pero al poco tiempo lo hacían con relativa facilidad. En la pantalla del multivisor que tenía ante mí veía las numerosas tomas de las cámaras en directo y debajo, las tomas de las series de reproducción. Como ya he explicado, las tomas en vivo estaban numeradas (CAM 1, CAM 2, CAM 3) y las unidades EVS desplegadas se llamaban (A)lpha, B(aker), (C)harlie, etc. Descubrí que podía intercalar la escena en vivo que estuviera filmándose ese día con las tomas grabadas en EVS con todos los extras, animales y niños. De hecho, filmé una escena con el grupo grande que consistió en una improvisación —todos dando vueltas por las salas, comiendo y jugando con los niños y la cabra— y utilizamos cortes de esta, lo cual daba a la escena que iba a emitirse en vivo la sensación de que ocurría en medio de esa multitud.

Todavía estoy evaluando el resultado de esos efectos, pero diría que alternar cámaras en directo con servidores de reproducción fue un gran éxito. Eso significa que uno podría ahorrarse todo el gasto de los ensayos generales, pases técnicos y pruebas de vestuario. No los necesitaría ni siquiera para la última representación.

La escena peligrosa que rodamos en el taller de la UCLA consistía en un chico que cae de un tejado derribado por una antena. La historia describe a dos hermanos que son radioaficionados y han instalado un equipo que emite una forma primitiva de televisión. Funciona durante un tiempo pero se sueltan unos cables de la antena y el hermano mayor sube al tejado para arreglarla. Al final eso llevará a una tragedia: se cae a través de las cuerdas de tender extendidas entre los pisos y muere. Podría haberse grabado en un canal EVS, pero me pareció interesante la expectación que generó saber que íbamos a filmar esa escena peligrosa en vivo en la última representación, tanto para los miembros del reparto y el equipo de rodaje como para mí. Y así lo hicimos. Como en el caso del bebé y la cabra, realizar en directo una escena de esas características en aquel taller era una forma de averiguar hasta dónde podíamos llegar.

11
Las marcas y otros problemas menores sin resolver

Los dos talleres experimentales de prueba de concepto que he llevado a cabo recientemente, uno en el OCCC y el otro en la UCLA, estaban basados en dos fragmentos diferentes de un guion escrito por mí, y tenían distintos objetivos según lo que me proponía aprender.

En Oklahoma quería aprender sobre la iluminación de estilo cinematográfico: si podía instalarse a ras de suelo y cómo utilizar los nuevos focos LED a pilas en este diseño. También quería averiguar si era posible representar un guion de unas cincuenta páginas y qué se necesitaba para crear tomas semejantes a las de una producción de cine. En el taller de la UCLA quería ver cómo funcionaban los escenarios modulares y qué uso podíamos dar a los servicios de reproducción EVS utilizados en la transmisión de eventos deportivos. ¿Hasta qué punto una mesa de mezclas totalmente programable, como el conmutador DYVI, facilitaba la difícil tarea de compaginar tantos formatos: las cámaras en directo, los servidores EVS, las secuencias premontadas o las pantallas verdes compuestas? ¿Podía filmar durante un día muchos extras disfrazados, animales y niños e intercalar escenas en vivo con esos elementos? ¿Era posible tener escenas en una lengua extranjera (napolitano) con subtítulos en directo o integrar una escena

peligrosa en vivo? A raíz de esos dos talleres llegué a las conclusiones que he intentado exponer en este libro.

La respuesta a la mayoría de las preguntas fue que sí.

El principal problema con que me encontré en el taller del OCCC fue sortear la maraña de cables de tantas cámaras sobre el escenario. La ausencia de este simplificó el emplazamiento de las cámaras, pero en el taller de la UCLA ese fue el principal problema que tuve. Lo habitual era no obtener las tomas óptimas, y tenía que conformarme con un ángulo lateral o tomas de perfil; lograr verdaderos contraplanos era casi imposible.

Estas cuestiones se resolvieron filmando previamente ángulos inversos y utilizándolos conjuntamente con las cámaras en directo. Aún más importante, aprendí que no era temerario alternar cámaras en directo con servidores EVS, y que las escenas peligrosas no entrañaban más dificultad en una actuación en vivo que en una obra de teatro.

Descubrí que era necesaria una nueva figura en el equipo de rodaje: un supervisor de guion semejante al que hay en el cine que operara el programa IP Director de EVS para poder localizar rápidamente las tomas pregrabadas o procedentes de ensayos técnicos o pruebas de vestuario previas. También aprendí que ciertas áreas importantes, como la grabación de sonido, los efectos *foley*, los efectos de sonido, la música en vivo y las mezclas de sonido, funcionan en esencia como en el cine convencional, con la diferencia obvia de que el sonido se ha de sincronizar o interpretar durante la actuación en vivo.

Con la coreografía de tantos actores y el emplazamiento de las cámaras en constante cambio, las marcas —que indican a los actores dónde situarse en las distintas fases de la narración— acabaron siendo una gran colección de puntos y flechas multicolores en el suelo del escenario. Se veían desde todos los ángulos de la cámara menos los inferiores. Como gran parte de la historia discurría durante una celebración, opté por dejar que cayera confeti del *grid* del techo para que decorara el suelo. Si bien no ocultaba las numerosas marcas de colores, servía para disimularlas e impedir que el ojo del espectador las distinguiera.

La solución del confeti puede (o no) que funcione en un taller experimental, pero es evidente que no resuelve la cuestión de las marcas en futuras producciones de cine en vivo. Me planteé otras muchas soluciones, como pintar las marcas con una pintura fluorescente que brillara con luz negra (ultravioleta). Incluso descubrí unos focos UV muy pequeños que se me ocurrió que podían llevar los cámaras, aunque eso no ayudaría a los actores, que también necesitaban ver las marcas. Al final confiamos en que el confeti del suelo bastara para disimularlas.

Sigo sin estar seguro de cómo resolver el problema de las marcas. Tal vez hay otra forma de señalar las posiciones, algo magnético o con textura rugosa o algún otro medio que sea invisible al ojo del espectador. Confío en que, cuando llegue el momento, encontraré una solución para eliminar los miles de ángulos y líneas de colores que decoran el suelo.

Estoy intentando pensar en qué otros problemas han surgido y no he podido resolver, pero no se me ocurre ninguno, más allá de la enorme cantidad de piezas que hacen falta en el puzle que es hacer una producción así. Cinco días antes de la transmisión, la directora técnica (DT), Teri Rozic, que está entre los mejores de su profesión, me comentó que, pese a que el proyecto solo duraba treinta minutos, era aconsejable que hubiera dos

directores técnicos y dos asistentes de dirección (DA) para atender todas las tareas. Como ella misma expuso: «Así es como me imagino a los dos DT trabajando juntos: habría un DT jefe o principal que se ocuparía de buscar la manera de agrupar todas las partes móviles. Sería el primer operador del conmutador y, por lo tanto, se encargaría de la conmutación en directo. Por su parte, el segundo DT colaboraría en la ingente cantidad de programación, sobre todo en lo relacionado con los multivisores». Los conmutadores EVS se caracterizan por tener un multivisor programado por escena (escenario), pero es un proceso tedioso que requiere mucho tiempo y, por tanto, atención total e ininterrumpida.

Durante el espectáculo, el segundo DT podría encargarse de seguir el espectáculo y redirigir los multivisores apropiados en los momentos adecuados, así como ayudar a preparar la siguiente escena (escenario). Si yo hubiera contado con un segundo DT en la UCLA, también le habría pedido que dejara preparados los *playbacks*. Como dijo Teri, tenía demasiadas cosas entre manos para ocuparme también de los multivisores, preparar el *roll-in* de los numerosos clips EVS y concentrarme en el espectáculo para hacer lo que se suponía que tenía que hacer y no lo que se decía. Y añadió que, si tuviera que volver a empezar, no debería tener bajo mi control el *roll-in* de todos los *playbacks*.

Sigo dándole vueltas a lo que eso implicaría: ¿se puede dividir la actuación en dos unidades de vídeo que se van alternando, de manera que el DT y el DA de una unidad manejen unos veinte minutos, y a continuación se cambie a una unidad duplicada, permitiendo así a la primera reprogramarse y prepararse para la siguiente?

Eso me recuerda al modo de exhibir las películas antiguas: veinte minutos en un proyector y los siguientes veinte en otro, mientras se ponía en marcha la tercera bobina de nuevo en el primero. Dudo que a la larga siga siendo

necesario alternar unidades de vídeo teniendo en cuenta el potencial de los mandos digitales, capaces de programar enormes cantidades de tomas y sonidos. Si lo siguiera siendo, resultaría irónico que el cine electrónico más moderno y sofisticado tuviera que copiar el método de los proyectores de cine clásico antiguos. Hay cosas que nunca cambian.

12

Obstáculos y reflexiones varias sobre el cine en vivo

He planteado, básicamente, todo lo que pienso sobre el cine en vivo y todo lo que he aprendido durante ambos talleres experimentales. Después de haber reflexionado mucho sobre todas estas cuestiones, debo preguntarme si quiero seguir adelante con ello. Supone mucho trabajo y un sinfín de preocupaciones, y el resultado tal vez no ofrezca ventajas claras sobre el cine convencional. Con el control que se tiene en una película corriente, la perfección depende solo de la imaginación y de los recursos económicos y de producción con que se cuenta. Aunque admitamos que este nuevo medio tiene al menos una «actuación de verdad» como núcleo, podríamos preguntarnos: ¿y eso qué importa?

¿Por qué el cine en vivo podría ser mejor? Me resulta difícil responder. Si vemos una actuación en vivo en pantalla y una grabación de ella, no hay diferencias entre ambas. En la versión grabada se intenta corregir cualquier contratiempo o error; a veces es tan fácil como reemplazar la parte defectuosa con la sección correspondiente de una prueba de vestuario anterior. Así, una diferencia entre las dos versiones es que la grabada y montada es perfecta mientras que la versión en vivo puede tener fallos. Creo que eso es bueno. Los errores en el cine en vivo son como los fallos de confección deliberados

en las alfombras navajas para que puedan salir los espíritus malignos, o en las alfombras persas para no ofender a Alá, el único cuyas creaciones son perfectas.

Como he mencionado más arriba, una solución podría ser que el director de la producción en vivo promoviera intencionadamente los errores al salpicar de obstáculos la representación. Es algo que Spike Jonze al parecer hizo en el YouTube Music Awards de 2015. Era un espectáculo en directo, y mi sobrino Jason Schwartzman fue uno de los desafortunados invitados. Para empezar, no recibieron un guion u hoja de ruta del programa, solo unas fichas como guía. Eso ya era una clase de obstáculo, pues nadie podía saber qué ficha se seleccionaría ni qué rumbo tomaría el programa. En un momento dado, sin previo aviso, una madre dejó a su hijo de un año en los brazos de Jason (un obstáculo). Tuvo que quedarse con esa pequeña criatura en los brazos, sin saber si se pondría a llorar y a retorcerse o si estaría bien. Durante el programa hubo más obstáculos: en una escena en que el actor tenía que subir a un nivel más alto del plató, la escalera de mano que siempre había estado allí desapareció. Dentro de la tarta de chocolate de varios pisos había escondida una pista importante, pero el cuchillo también desapareció, y los dos invitados tuvieron que destrozarlo con las manos para sacarla. Los actores debieron enfrentarse a estas repentinas tareas improvisadas, y se veía el pánico en sus caras mientras intentaban seguir adelante, sin estar muy seguros de si saldrían bien parados. En resumen, la idea de los obstáculos como un regalo premeditado del director a los actores tuvo un efecto maravilloso y sin duda hizo que la emisión en vivo, en la que había una espectacular secuencia de baile de Greta Gerwig, se convirtiera en algo muy diferente y entretenido.

Tal vez ese es el secreto de dirigir cine en vivo y obtener algo que el cine convencional no puede ofrecer: el uso de obstáculos deliberados y sin

anunciar puede suscitar pánico, dificultades e incluso fracaso, invitando al público periódicamente a presenciar cómo luchan los actores por subirse al plató sin la escalera de mano u observando otros momentos de incomodidad y esfuerzo. En otras palabras, la clase de enfoque de *Candid Camera*, el viejo programa de televisión de Allen Funt que captaba a la gente en situaciones embarazosas.

Lo tendré en cuenta la próxima vez.

13
El equipo hoy y en un futuro próximo

Hoy día la televisión domina la industria del ocio en todo el mundo, con simposios y exposiciones anuales que atraen a millones de compradores ansiosos. El NAB Show, la feria anual de la Asociación Nacional de Radiodifusión, invita a contemplar la posibilidad de introducir los numerosos avances técnicos que surgen en los cientos de miles de entidades de radiodifusión. Los centros de producción televisiva de todo el mundo, que se concentran en las principales ciudades, tienen la capacidad técnica para controlar y manipular la imagen y el sonido hasta un punto inimaginable hace quince o veinte años, y a un coste cada vez más reducido. El eslogan del programa de la NAB es «Donde el contenido cobra vida». Que así sea.

La CBS, la compañía con una mayor tradición en tecnología e investigación gracias a la extraordinaria labor de su director técnico emérito, Joseph Flaherty, fue la primera en utilizar cámaras de vídeo para los informativos en lugar de las de cine de dieciséis milímetros. La compañía lleva décadas realizando una labor de investigación y desarrollo en colaboración con Sony y toda una serie de fabricantes japoneses, así como con NHK, una compañía de transmisión pública de Japón. Barry Zegel, el antiguo vicepresidente y director general de la CBS Television City, me comentó que están equipando su enorme estudio de Los Ángeles con nuevas

cámaras 4K y que actualmente se plantean utilizar varias cámaras de este tipo conectadas entre sí para cubrir eventos deportivos y poder derivar cualquier toma que se necesite. La CBS Television City se inauguró el 16 de noviembre de 1952, y fue en ella donde tuvo lugar gran parte de la historia de nuestra televisión, en la que incluyo mi producción favorita de *Playhouse 90*, *The Comedian*. Actualmente están invirtiendo tiempo y dinero en sus instalaciones para un escenario construido digitalmente con control de movimiento que pueda utilizarse en una producción en vivo. En la producción de televisión actual prácticamente no hay ningún área que permanezca ajena a esta clase de ingeniería que se abre a sus nuevas posibilidades.

Arri, sinónimo de casi cien años de cámaras de cine, fabrica hoy día miles de cámaras digitales al año, aunque también sigue fabricando los componentes necesarios para su famosa cámara de cine Arriflex, que solo monta bajo pedido. Las cámaras digitales Arri se han convertido en un puntal de la industria del cine (que, irónicamente, ya casi no utiliza el celuloide). Las nuevas compañías de cámaras, como RED y Blackmagic, ofrecen sofisticados diseños digitales tanto para el cine como para la televisión, mientras que Canon, tras descubrir que muchos cineastas utilizaban sus cámaras fijas para filmar películas, hoy día fabrica modelos asequibles con esta finalidad, y Sony Professional fabrica algunas de las cámaras de cine digitales de más calidad del mundo.

En la actualidad cada vez es menor el número de directores de cine que tienen el deseo y la influencia suficientes para seguir filmando en película: Steven Spielberg (que también monta directamente sobre el celuloide), Quentin Tarantino, Wes Anderson, Christopher Nolan y mi hija Sofia son algunos de ellos. La película es un soporte fotoquímico y requiere un laboratorio para el revelado y positivado, mientras que el vídeo graba señales

enviadas por un generador de imágenes (*imager*), pero ambos utilizan lentes, y es ahí donde reside la verdadera belleza de la imagen grabada.

La fotografía está en su apogeo

En 1977 el fundador de Polaroid, el doctor Edwin Land (aunque nunca finalizó su doctorado, sus socios se referían a él como «doctor»), lanzó un sistema de vídeo instantáneo llamado Polavision. Fue un fiasco económico, y en 1982 Polaroid aceptó la dimisión de Land como presidente. Alrededor de esa época me dediqué a buscar un ejemplar de un libro del siglo XIX de Johann von Goethe sobre la teoría del color con placas de color, y me puse en contacto con el despacho del doctor Land para concertar una cita con él en las instalaciones de Polaroid en Cambridge, Massachusetts, y regalárselo. Yo sabía que, aunque la teoría de Goethe sobre el color al final había quedado desacreditada y reemplazada por la de Isaac Newton (muy anterior), su enfoque había servido de punto de partida para la investigación primigenia del doctor Land sobre la fotografía de dos colores. Polavisión constaba de una pequeña cámara que funcionaba con un cartucho especial, el cual cuando se reproducía en el visor correspondiente revelaba al instante la película y mostraba imágenes a color en movimiento. Era similar a la bobina de ocho milímetros, que producía dos minutos y medios de cine mudo que solo podía verse con un visor de sobremesa especial. A mi hijo Gio le encantaba la Polavision. Experimentó y jugó con ella, pues producía al instante un cine de colores único. Pero yo tenía la mirada puesta en la nueva unidad que estaba fabricando Sony, su cámara electrónica Handycam, que se conectaba por cable con una pequeña grabadora móvil y producía hora y media de película de vídeo con sonido. En mi opinión, se veía venir: el sistema electrónico sería

la sentencia de muerte de la Polavision. Y con el tiempo lo fue. Pero yo admiraba mucho al doctor Land, y quería conocerle y expresarle mi admiración por su extraordinaria labor, así como regalarle, con motivo de su marcha de la compañía que había fundado, el volumen de Goethe.

Volé a Boston con esa misión especial, y me quedé encantado al ver que el doctor Land me esperaba. Acabé pasando casi todo el día con él. Se mostró muy amable y pareció emocionarse sinceramente al desenvolver mi regalo. Dijo que conocía la obra de Goethe sobre el color y que le había sido de gran utilidad. Pasamos el día recorriendo las instalaciones y su laboratorio privado. Recuerdo que, cuando me mostró los numerosos experimentos que todavía estaba realizando allí, sentí un gran respeto y tomé conciencia de la historia. Mientras me lo enseñaba, hablamos de los factores que lo habían llevado a renunciar a su cargo: sobre todo, la incapacidad de Polavision de conquistar el mercado. Allá a donde íbamos había montones de fotos en color de la Polaroid SK70, todas de atractivas estudiantes del Smith College posando para probar el equilibrio cromático y los tonos de piel. Pensé que, si yo fuera él, también estaría haciendo pruebas de color. Era una experiencia extraordinaria. Lanzaba un láser a cierta distancia en la oscuridad y respondía con un destello. También me enseñó las enormes copias que había hecho la compañía de obras de arte, reproduciéndolas con inquietante fidelidad.

Admitió que al principio su compañía había considerado hacer fortuna con gafas Polaroid para ver películas en 3D. Pero cada vez que se ponían de moda a raíz de una película en particular —*Bwana, el diablo de la selva*, en el año 1952, o *Los crímenes del museo de cera*, en 1953—, la fiebre se extinguía al poco tiempo, por lo que su venta nunca trajo consigo la abundancia esperada. Él incluso afirmó haber inventado un nuevo proceso de 3D en el que la emulsión sobre cada lateral de la base de celuloide de la película se polarizaba en dos direcciones: solo hacía falta un proyector normal de treinta

y cinco milímetros; la película proyectada, cuando se viera con gafas Polaroid, aparecería en tres dimensiones (anteriormente eran necesarios dos proyectores o alternar pequeños fotogramas de ambas imágenes). Señaló que la compañía Disney había hecho una prueba con unos dibujos animados. (Más tarde me puse en contacto con Disney, pero no tenían constancia de ello. Con el tiempo di con un experto independiente que tenía la muestra del proceso y me la prestó. Inserté la única bobina de película de treinta y cinco milímetros en mi proyector para probarlo. Funcionó a la perfección.)

En el transcurso de ese maravilloso día con aquel hombre extraordinario y brillante, saqué por fin a colación un tema que parecía ser tabú: las nuevas cámaras de vídeo que estaban apareciendo en el mercado y que sin duda habían contribuido en parte al fracaso de Polavision. Land suspiró y susurró con tristeza: «Bueno, pero la fotografía está en el apogeo de su desarrollo».

Lo entiendo perfectamente. La belleza y el encanto de la película fotográfica son un gran logro; el celuloide es un vínculo con el gran cine del pasado, de Kurosawa, Ray, Ozu, Murnau, Fellini, Wyler y Bergman, y tal vez tiene un aspecto particular e imperfecto, pero es una imperfección atesorada. No obstante, no me cabe duda de que la imagen digital que hoy día se puede obtener continuará mejorando, como lo hizo la película con los años. A finales del siglo XX es posible que hubiera cierta incertidumbre acerca del futuro electrónico del cine montado por ordenador, filmado con cámaras digitales y proyectado digitalmente. Siempre habrá cineastas que prefieran seguir filmando y montando sobre celuloide, pero cada vez serán menos y llegará un momento en el que uno no sepa dónde comprar y revelar película. [6]

La Steadicam y la televisión en vivo

La Steadicam es una invención que se introdujo en 1975 y que permite al operador de cámara capturar tomas estables, flotantes y uniformes sin *dolly* ni rieles ni otras complicaciones. Es un sistema de equilibrios que el operador aguanta con el cuerpo, de modo que la cámara lo sigue a dondequiera que vaya. Cuando se utiliza en una producción de televisión en vivo, como *Grease Live!* (2016) o *Lost in London* (2017), puede recorrer pasillos, entrar y salir de habitaciones, subir o bajar de taxis y coches, y preceder a bailarines y actores que irrumpen donde sea, incluso de un interior a un exterior, porque proporciona una única toma fluida y continua. También puede contribuir a muchas panorámicas, con paneos y *tilts* al capricho del operador, y largos movimientos dramáticos semejantes a los de un *dolly*. Una cámara montada de ese modo puede capturar una toma que de otro modo requeriría más cámaras y montaje. Es una herramienta efectiva en una producción en vivo, con pocas de las complicaciones presentes en las secuencias multicámara.

La Steadicam se utilizó con magníficos resultados en la producción de Andrea Andermann de *La traviata* de Verdi, que se representó en el año 2000 como una actuación de televisión en directo en escenarios parisinos reales, con la hermosa realización y fotografía de Vittorio Storaro. El inventor de la Steadicam, el operador Garrett Brown, la manejó a la perfección. Garrett también utilizó mucho su reciente invento en *Corazonada*, donde participó como cámara principal. Es un hombre fuerte y corpulento y, como cabe imaginar, un fantástico operador de la Steadicam. Lo que Vittorio y él hicieron en *La traviata* fue extraordinario, desplazándose por habitaciones revestidas de espejos sin dejarse ver nunca reflejados en ellos mientras presentaban de forma maravillosa a los personajes de esta ópera clásica.

Pases en salas de cine y en casa

Si alguien no está familiarizado con los proyectores profesionales de treinta y cinco milímetros de una sala de cine, sin duda habrá visto escenas en películas como *Cinema Paradiso* en las que aparecen máquinas enormes con grandes bobinas traqueteando al resplandor de una luz de arco. El proyector de la sala de cine de barrio ya no es de esos que necesitaban nueve o diez rollos de película que debían cargarse en uno u otro. Hoy día la proyección cinematográfica se realiza a través de un disco duro protegido (hasta que desaparezca el coste de los proyectores) o recibe una imagen de satélite.[7] ¿Se mantendrá igual el contenido que cuando se proyectaba en tandas de veinte minutos, porque esa era la longitud de los rollos? ¿Los dueños de los cines serán realmente capaces de insistir en que disponen de un periodo de cuatro o seis semanas en el que solo *ellos* pueden proyectar la película, refrenando así el visionado en casa?

Siempre me ha impresionado ver cómo el cliente consigue en gran medida lo que quiere. Conozco a personas a las que les gusta ir al cine tanto como a mí; pero también les gusta tener derecho a ver un espectáculo en la televisión, ordenador, tableta o móvil, dondequiera que estén. Pueden ver una película en el cine una noche y volver a verla en casa con sus hijos. ¿Quién sabe? Depende de ellos, y así seguirá siendo.

Además, me cuesta aceptar que, después de la transición al mundo digital que ha tenido lugar con todas las herramientas necesarias para hacer películas —con la sola excepción de las lentes—, todo puede ser diferente menos el cine, que permanece inmutable.

La grandeza del cine tradicional

El anhelo del cine de permanecer inmutable es comprensible. Tiene unos ciento veinte años de antigüedad. No existe la mejor película de la historia, ni las diez, cincuenta o cien mejores, como se pretende cuando se hace alguna lista. Tal vez ya había treinta grandes obras maestras realizadas en la era del cine mudo que siguen siendo veneradas. La irrupción del sonido detuvo en seco la aparición de obras maestras y mandó el cine de vuelta a la grabación de producciones teatrales durante un tiempo, pero el desarrollo no tardó en llegar.

Imagino que habrá un centenar de obras maestras del cine. Ya solo Kurosawa probablemente hizo nueve, Fellini una media docena, etc. Duraban entre noventa minutos y tres largas horas, y la mayoría, aunque no todas, se filmaron en blanco y negro, con una estructura narrativa que ha ido mejorando sin cesar y con grandes interpretaciones. Después de muchos años, el cine en color reemplazó al cine en blanco y negro, aunque todavía hay espacio para ambos, según el tema y el estilo. Kurosawa hizo varias obras maestras en blanco y negro, igual que Fellini y Bergman. Antonioni hizo hermosas películas en blanco y negro, a las que siguió *El desierto rojo*. Bergman hizo *Fanny y Alexander*, y el color original fue extraordinario. Martin Scorsese, fundador de The Film Foundation, está llevando a cabo una labor ímproba de rescate de nuestro legado cinematográfico al luchar por preservar y restaurar muchas películas clásicas.

A menudo me he preguntado acerca de este estallido de grandeza creativa: por qué y cómo ocurrió. A la única conclusión a la que he llegado, aunque suene romántica, es que, durante el siglo XIX, el anhelo inconsciente de hacer cine estuvo presente y fue en aumento, pero la tecnología simplemente no existía. Goethe, que nació en 1749 y falleció en 1832, fue un hombre de su tiempo: poeta, novelista, científico, dramaturgo y director de una compañía

de teatro; pero estoy seguro de que, de haber tenido la oportunidad, se habría lanzado a hacer películas, como lo habría hecho su colega, el dramaturgo Friedrich Schiller. Richard Wagner habría visto en el cine la expresión natural de su concepto de drama musical. El dramaturgo August Strindberg también lo habría hecho. El gran colega italiano de Wagner, Verdi, le debía mucho a Schiller, cuyas obras fueron la base de al menos cuatro de las óperas de Verdi. Así, cuando la tecnología del cine por fin estuvo disponible, hubo una oleada de creatividad que nos dio un cine maravilloso que incorporar a la gran literatura del mundo.

Sin embargo, este estallido de trabajo cinematográfico presenta un pequeño problema. Esas películas eran tan conmovedoras, ingeniosas y convincentes que todos los jóvenes cineastas, entre ellos los de mi generación, aspiraban a algo tan elevado como intentar hacer una película que se aproximara a esos grandes exponentes. Uno soñaba con hacer una película «como» *8½* o, en mi caso, *Deseo de una mañana de verano*; o con hacer algo parecido a *Los mejores años de nuestra vida*, *Un lugar en el sol* o *Cantando bajo la lluvia*, etc.

Quisiera saber si el hecho de que nos gusten tanto esas películas antiguas actúa como barrera, hasta el punto de que a veces no intentamos pensar siquiera más allá de ellas, aunque los medios para manufacturarlas hayan cambiado por completo. Es como si, teniendo la tecnología para construir un avión, insistiéramos en desplazarnos por carretera porque los coches de nuestra época eran preciosos y queridos.

Un nuevo instrumento

A veces me pregunto qué pasaría si apareciera un instrumento musical

totalmente nuevo que no dependiera de la respiración humana, las lengüetas o los metales, ni de acariciar o rasguear cuerdas o de golpear pieles. Algo totalmente novedoso, con sonidos recién llegados del cielo, sin claves ni theremines, un instrumento totalmente nuevo que nadie supiera manejar todavía. ¿Cuánto tiempo pasaría antes de que algún tonto intentara tocarlo? Y, si eso ocurriera, ¿haría hincapié el músico intrépido en que la música resultante debería sonar como la música de una orquesta tradicional? ¿O un instrumento nuevo implica música nueva? ¿Y cómo se llega a una música nueva cuando la antigua constituye semejante tesoro y todo lo que se quiere tocar es algo que suene parecido?

Epílogo

¿Por qué hago esto?

En este libro he descrito cómo llevé a cabo dos talleres experimentales de prueba de concepto, uno en el OCCC y otro en la UCLA. Me basé en distintos extractos del guion que aún estaba redactando y me fijé varias metas en relación con cuestiones concretas que quería comprender. Pero no he hablado gran cosa de mi guion ni de la razón por la que el cine en vivo es tan importante para mí.

Siempre me ha fascinado descubrir en las obras de arte una correspondencia entre lo que son y el tema que tratan. Para mí, ese es el santo grial del arte, aunque tal vez solo lo he tocado brevemente. En la realización de *Apocalypse Now* se reflejaron muchos de los elementos que componían la guerra de Vietnam: juventud, abundancia de equipo (potencia de fuego), rock and roll, drogas, un presupuesto fuera de control y miedo descarnado. Era de *eso* de lo que trataba. Pienso en la extraordinaria vida de Yukio Mishima, el gran novelista japonés cuya obra iba en paralelo con la esencia y los hechos de su propia vida, que acabó, de hecho, en una secuencia que bien podría haber salido de sus escritos, en los que representó un golpe de Estado de derechas con su ejército privado y se mató de acuerdo con el ritual *seppuku* (suicidio). Su vida y su muerte *fueron* su arte en la misma medida que su brillante obra.

Hace unos años, al caer en la cuenta de que había llegado el momento de empezar un proyecto ambicioso que pudiera servir como culminación de mi vida (si existe algo así), barajé toda clase de posibilidades hasta llegar a una conclusión. No había duda de que Fellini había hecho de su obra una reflexión única de su vida con *8½*; pero ya antes, en *La dolce vita*, había *clavado* ese periodo de la década de los cincuenta de tal forma que si un marciano llegara a la Tierra y nos preguntara sobre los años cincuenta podríamos responder: «Tienes que ver *La dolce vita*». Esa película lo contenía todo: hasta qué punto la «fama» había eclipsado a Cristo; el advenimiento de los paparazzi; la futilidad de la obra de alguien que no significaba nada en un momento de transiciones.

En esta coyuntura, empecé a preguntarme si había un solo tema de mi época del que apropiarme: el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial, momento en el que muchas cosas interesantes trastocaron el mundo. Era la época de la Guerra Fría, de nuevos esfuerzos por alcanzar los derechos civiles, de la llegada del hombre a la Luna; nuestra época se definía por una guerra sin sentido en Vietnam y por un joven y popular presidente asesinado ante los ojos del mundo entero. Y caí en la cuenta de que habíamos experimentado todas esas cosas y muchas más a través de la *televisión*: podíamos hablar de la era de la televisión, que se lanzó en blanco y negro y se volvió de color mientras la veíamos. La televisión empezó incluso a definirnos, ya que reflejaba lo que éramos.

De modo que empecé a comprender que lo único que podía hacer para culminar mi obra era observar algo como mi propia familia —tal vez varias generaciones, como había hecho Thomas Mann en su magnífico libro *Los Buddenbrooks*—, y al contar mi propia historia estaría contando la de la televisión, pues tres generaciones de la familia Coppola abarcaban la historia completa de la televisión: su nacimiento, su desarrollo y el comienzo de su

destrucción (o transición a la era de la información). Y entonces me propuse llevar a la ficción esa historia sobre mí, mi familia y la televisión en una nueva forma de arte que fuera descendiente de la televisión, el cine y el teatro: el cine en vivo. Del mismo modo que *Los Buddenbrooks* narraba la historia de varias generaciones de Buddenbrook (en realidad, la familia de Mann) durante una época de cambios sísmicos en Alemania —una época en que la confederación de gremios (la Liga Hanseática) que habían controlado el comercio del mar Báltico daba paso a una nueva nación alemana—, la saga de mi propia familia durante tres generaciones reflejaba la enormidad de los cambios que había traído consigo la televisión.

Con ese objetivo en mente y la *bildungsroman* de Mann como inspiración, empecé a diseñar la estructura de una gran obra cinematográfica que abarcara tres generaciones de Corrado, basada a grandes rasgos en los Coppola, que empezara justo cuando aparecía la televisión y se desarrollara al mismo tiempo que esta se convertía en la fuerza dominante del periodo. A mi modo de ver no había otra forma de expresarlo: tenía que corresponderse con el «tema que trataba», en una nueva forma de televisión a la que he estado refiriéndome como cine en vivo.

Durante mis estudios me quedé muy impresionado, como os habréis dado cuenta, con la ambición del joven Eugene O’Neill, que quería presenciar un florecimiento del teatro estadounidense, el cual creía estancado. En los años veinte se movió mucho para incorporar tradiciones ya perdidas, al mismo tiempo que utilizó su vida personal y la de su familia en ciclos de obras de teatro. Y al hacerlo se entregó a todo: el mar, el destino, Dios, el asesinato, el suicidio, el incesto, la locura… Yo también tuve la impresión de que, si quería centrarme en una familia como la mía, no podría contar las historias en una única obra de cine, sino que necesitaría varias.

Mi guion es muy largo y dista de estar acabado. Se titula *Dark Electric*

Vision y en estos momentos consta de dos obras: *Distant Vision* y *Elective Affinities*. Mi sueño sería producirlas en un estudio como la CBS Television City. Lo que me propongo es realizar ambas obras en vivo y transmitirlas en salas de cine de todo el mundo, aunque también podrán verse en casa. Me dijeron que el gran Noël Coward, hacia el final de su carrera, solo actuaba en sus propias obras en seis representaciones. Partiendo de este precedente, pensé que nuestras producciones también ofrecerían seis representaciones en vivo —cada una se emitiría a distintas horas, de modo que pudieran verse en otras zonas horarias—, y estarían disponibles tanto en salas de cine como en hogares. Después de la sexta representación este ciclo en vivo solo podría obtenerse como copias de archivo. Todo lo que acabo de escribir sin duda cambiará. No tengo ni idea de si es posible hacer esto o algo parecido. En estos momentos, como habrá observado el lector, todavía estoy ocupado intentando asimilar todo lo que he aprendido en mis dos talleres, empezando por los ángulos de las cámaras y las marcas del suelo, seguidos de la enorme logística y los desafíos económicos que supone una producción tan grande y ambiciosa.

La pregunta fundamental sigue siendo si alguien aparte de mí querría hacer cine en vivo. ¿Cómo responderla? Es emocionante y estimulante trabajar en este nuevo medio, que es, sin duda alguna, el descendiente lógico de estos tres progenitores: el teatro, el cine y la televisión. Supongo que la respuesta es *sí*.

Francis Coppola con los actores y los miembros del equipo de rodaje del Taller de Cine en Vivo de la UCLA, 22 de julio de 2016.

Apéndice

Notas del diario de producción del taller del OCCC

Mayo-junio de 2015

En Oklahoma estuve escribiendo un diario, algo que no hice un año después en Los Ángeles, en el taller de la UCLA. No estoy seguro de los motivos, tal vez porque en Los Ángeles me sentía en mi terreno y tenía amigos y parientes con los que relacionarme. Si algún lector curioso tiene interés en mis pensamientos matinales durante mi estancia en Oklahoma, a continuación se incluye dicho diario.

2 de mayo de 2015

Estoy en mi nuevo apartamento de la ciudad de Oklahoma: muy espacioso, con una gran cocina y muy bien situado en una manzana silenciosa, con muchas actividades de ocio a poca distancia a pie, y gimnasio y piscina en el piso superior. Ya solo me queda ir retirando los trastos para hacer sitio a mis cosas. Tengo que vaciar mis cajas e instalarme. El secreto ahora está en

conseguir calmarme, acomodarme y relajarme, y empezar a pensar en cómo reescribir el CORTO DV para sacarle el máximo partido y aprender de él. Tengo un apartamento, un coche, un estudio, la Silverfish y personal a mi disposición, así que todo está bien y en orden. Ahora necesito organizar mi programa de ejercicio y hacer la tabla aquí en el dormitorio, y luego consideraré si el gimnasio del piso de arriba es una opción.

El 7X espera en el hangar y los pilotos están entrenando en Dallas, a poca distancia. Anahid, Masa, Jenny y Robby no tardarán en llegar, y Gray ya está aquí.[8] Paso a paso estoy yendo a donde quiero ir. Lo mejor es comprobar el espacio que hay para guardar cosas y conservar mis cajas para meter los cachivaches del propietario. Parece tener un gran potencial. Dentro de un mes sabré mucho más sobre el CINE EN VIVO de lo que sé ahora.

Aquí tengo el último número de *Wine Spectator*; ¡espero que sirva para INGLENOOK!

3 de mayo de 2015

Domingo, y acabo de reunirme con el diseñador de vestuario, Lloyd Cracknell, un hombre muy amable, y he entendido lo que me dijo Jenny, cuánto aprecia y quiere este hombre a su «familia». Ha hablado mucho de sus sobrinas, a las que lleva de viaje, y de su familia en Cambridge, a la que visita a menudo. Eso es lo que la gente en general no entiende: que sean gais no significa que no se impliquen con la familia; con sus padres y con todos los hijos de sus hermanos. Puede que lo hagan incluso más. Por supuesto que quieren uniones que puedan etiquetarse bajo la convencional palabra MATRIMONIO: lo que más desean es continuar unidos a su familia y sentirse aceptados e integrados como parte de ella tal como la conocen.

Más allá de eso, él es la persona adecuada para lo que me propongo hacer aquí con el CORTO DV y me alegro de tenerlo en el equipo. Además, he echado un vistazo al cuerpo docente del OCCC y es tan amplio que estoy seguro de que podré aprovechar otros muchos recursos en este proyecto.

Todo va bien; estoy aquí, y debo empezar a reescribir el CORTO DV: cuidar mi salud (hacer los ejercicios), trabajar duro (escribir el CORTO DV) y ser feliz (*pasta e fagioli*).

5 de mayo de 2015

Tengo que centrarme de nuevo en el CORTO DV y en lo que quiero hacer para que sea más conciso y sacar todo el partido posible al taller experimental. Tengo el presentimiento de que puedo trabajar más los problemas conyugales de Tony, pero de forma improvisada, como por casualidad, y justo cuando se mueva algún eje principal. Como si sucediera en medio de la TRANSMISIÓN EN DIRECTO y en realidad no hubiera sido planeado ni formara parte del espectáculo. La esposa entra en la Silverfish e interrumpe la transmisión, y de algún modo se produce esa escena sobre el derecho de la protegida en la que se desencadena todo lo demás. Lo intentaré.

Al margen de eso, no soporto la película LOS VENGADORES y el gusto del mundo se va distanciando aún más del mío. No puedo hacer nada aparte de reparar en ello.

Por otro lado, *Don Quijote* me está pareciendo más entretenido que nunca, con las aventuras del «Caballero Errante» en las que acaba derrotado y Sancho sale con «refranes» de lo más ridículos. Es divertido de leer.

Bien, vamos a aprovechar al máximo este día.

6 de mayo de 2015

La verdad es que no hay nada más importante que fijar cien por cien mi atención en el CORTO DV, porque va a resultar más difícil de lo que incluso yo creo, que suelo olvidarme de los asuntos prácticos. Es, aun a esta escala, prácticamente imposible. Depende en gran medida del manejo de los cables y de mantener separadas las actividades simultáneas. Cada capa tiene sentido, por lo que todas empiezan al mismo tiempo y ocupan el mismo espacio, permanecen en orden. Por eso el director de escena con el que he quedado para comer debería saber cómo hacerlo; es más, debería sentirse cómodo con el procedimiento, al igual que la DT Teri, que está al otro lado del proceso.

10 de mayo de 2015

Ya está todo controlado en OKC; me siento cómodo en mi piso de Bricktown; mi cochecito blanco está listo y me conozco la ruta para ir a la universidad. Masa y Robby llegarán dentro de nada y me parece que la Silverfish no tardará en estar instalada en el plató.

De nuevo, lo más importante es el guion.

Aquí va una serie de puntos que me ha señalado Greg, el profesor al que he pedido que me asesore:

1. Como en esta versión se trata realmente de la historia de Archie, en la esc. 7, cuando Chiara dice que se enamoró de Archie a los diecisiete años, ¿hay alguna forma, ya sea a través de ella o de tu emocionante uso de las fuentes,

de que se nos dé una pista de por qué se enamoró que nos ayude a acercarnos un poco a él, a verlo con los ojos de ella? (¿Archie bailando con Chiara cuando era joven? ¿Chiara colgando su foto en la pared?)

2. En la esc. 10… tal vez esto sea algo entre tus actores y tú, pero da la impresión de que todo se tuerce demasiado bruscamente. Lo único que puedo hacer es inspirarme de la dinámica de mi familia: mi padre se crio en Italia y, de no haber irrumpido la Segunda Guerra Mundial, habría sido vinatero, pero entró en la Marina y acabó convirtiéndose en agente del FBI.

(Esta es la introducción de Chiara en la familia Corrado, la pelea, etc. «Demuestra que es virgen»: ¿cómo podría ser menos brusco?)

¿Estallaría mi familia en una situación así? Puedes estar seguro. Pero, como lo que más querrían es poner buena cara a ese encantador miembro nuevo, mi madre y mi padre se habrían esforzado más por evitar esta explosión. ¿Habría sacado lo mejor de ellos, como ocurre en esta escena? ¿CÓMO VAN A ACORDARSE DE QUE ESTA JOVEN RECIÉN LLEGADA ESTÁ DELANTE? ¡Sí! Habrían intentado contenerse, ya que es lo último que habrían querido que sucediera precisamente la noche en que le dan la bienvenida.

Eso podría ayudarnos también con Vincenzo, lo que sentimos por él. Pero es mi familia, no la tuya, de modo que fíate de lo que te parezca verídico a ti. (¿?)

3. En la esc. 14… ¿cómo es posible que Nadia Boulanger solo sea un nombre?[9] ¿Quizá a través de una fuente? ¿O de algún otro modo? ¿Podemos hacernos aquí una idea del sueño que abriga Archie de ser compositor, frente

a su mundo de la flauta que llegamos a conocer bien? ¿QUÉ REPRESENTA PARA ARCHIE EL NOMBRE DE «NADIA BOULANGER»? (CARMINE) UN SUEÑO QUE NO SE HACE REALIDAD POR NOSOTROS, LOS HIJOS.

4. En la esc. 31, p. 20… ¿Por qué cuesta tanto imaginar a Archie arrodillado? ¿Podríamos añadir poco antes unos instantes sobre él para que parezca verosímil? HE PEDIDO A FILOMENA QUE SE LO PREGUNTE, ¿QUÉ MÁS PUEDO HACER APARTE DE QUE ÉL LO DIGA? Eso también contribuirá a crear ese gran momento en que él se arrodilla para renunciar a su sueño si Dios permite que Tony vuelva a caminar.

5. Esc. 43, p. 28… cuando Archie se describe como un compositor de mierda, ¿es posible que nos hagamos una idea de la clase de compositor que es? ¿Tal vez unas imágenes en algún momento antes de eso? Ese es el mayor conflicto de Archie, la flauta frente a su aspiración de ser compositor. OK, ¿ES UN BUEN COMPOSITOR? NADIE PONE EN DUDA SU TALENTO. PERO ¿CÓMO DEMOSTRARLO?

Oímos la flauta. Ayudaría oír su música. BUENA IDEA. Porque en muchos sentidos su conflicto es que, pese a lo bueno que es con la flauta, no le apasiona tocar las notas que otros han encontrado en la Frontera Creativa. Quiere explorar la Frontera, descubrir esas notas por sí mismo. SÍ. ¿POR QUÉ ARCHIE QUIERE SER COMPOSITOR Y NO FLAUTISTA? ¿POR EL DINERO? ¿POR VANIDAD? PORQUE ÉL SIEMPRE SE VIO A SÍ MISMO COMO UNA ESPECIE DE GERSHWIN.

6. Esc. 55, p 33… Tal vez es mucho pedir, pero anoche vi a nuestro profesor

de música dirigir su coro, y percibí la energía que le infundían la música y las voces, dando vida a su cuerpo, sus manos, sus ojos…

OTRA BUENA IDEA. TÍO KIKI DIJO LO MISMO: ¡TONY DEBERÍA VER A ARCHIE DIRIGIR EL CORO!

¿Hay alguna manera de obtener un último destello de luz y sentimiento, muy amortiguados, puesto que Archie está al borde de la muerte? ¿Percibir la energía que lo recorre por última vez al imaginar la música y la orquesta fundiéndose bajo su batuta? Sobre todo si es algo que ha compuesto él: su sueño hecho realidad. PODRÍA DIRIGIR LA ORQUESTA QUE INTERPRETA LA CANCIÓN QUE NO GANA.

Y podría quedar un poco más claro que está dirigiendo una pieza que él ha compuesto, eso también estaría bien.

Lo bueno de las recomendaciones de Greg es que, en lugar de proponer cortes, señalan oportunidades para sacar más partido de las escenas que ya están EN el guion. Cosas que puedo manejar, sobre las que puedo pensar.

13 de mayo de 2015

Es miércoles, así que tengo que dar a Rachel (asist.) el tique de los pantalones para que vaya a recogerlos. Ya falta menos para la primera lectura del guion del CORTO DV aquí en OKC, y estoy emocionado. Será día de trabajo con los actores: primero les haré leer la versión larga, luego haremos dos lecturas del CORTO DV, la primera parándonos para comentar y la segunda sin interrupciones.

Creo que he cubierto prácticamente todo, y Ellie y Gia parecen estar en pie y en marcha. Así que ya puedo relajarme, hacer mis ejercicios y dirigirme al OCCC.

Dios es misericordioso, generoso y creativo, y queremos que siga siendo así. Recuerda, haz que todos los días alguno de tus semejantes tenga un buen día.

Diario rápido: COSAS QUE PODRÍAN SALIR MAL

- transiciones no conseguidas A TIEMPO
- mala conmutación por mi culpa
- mal *roll-up* entre VT y VT PGK
- mal sonido: no se oye a los actores
- los actores no oyen las entradas a escena (sobre todo con Tony en la Silverfish y Darryl en el escenario)

15 de mayo de 2015

Gran primer día (de lectura del guion) del CORTO DV. Hoy hay juegos teatrales e impro; tal vez impro de grupo durante el «almuerzo» en la que preparan varios de los decorados, y se visitan unos a otros (una especie de celebración), y sacan fiambres y otros tipos de comida, y comen y actúan juntos. Todo va bien: el texto es rico, tiene sentido del humor y sentimiento. La última versión podría no acabarse nunca: interesante.

16 de mayo de 2015

Un día 2 interesante, muchos juegos teatrales, una impro: Archie conoce a Chiara cuando era niño. Luego hicimos una gran impro de grupo en la que los actores ayudaron a montar las zonas, y después cada uno se puso con su objetivo asignado, preparando la comida y comiendo juntos cuando les entró el hambre. Fue un día largo, y hubo varios momentos bonitos. Filomena tiende a hablar demasiado, siempre intenta dominar la escena, mientras que la verdadera Filomena es taciturna y fuerte, y no necesita hablar tanto.

En general fue un buen día. Hoy (sábado, día 3) viene Mihai, y trataré de asignar a los cámaras su tarea: (cómo hacer pruebas), pedirles que hagan una composición sobre un grupo de actores con un objetivo particular (el mismo) y decidan: ¿quién lo ha hecho mejor? Y, por orden, asignar uno a Archie, otro a Chiara —o a los actores principales—, y luego el plano máster, el plano excéntrico, el plano en movimiento, etc.

Anoche me dormí con música, pero no se apagó y me he despertado dando vueltas en la cama. No fue una gran idea. Espero estar despierto hoy, ya que cuando Mihai se marche deberíamos tener una idea clara de la filosofía de la iluminación y el estilo de la composición. También de cómo manejar el fondo, como en *Dogville*, etc.

18 de mayo de 2015

Hoy, LUNES, tengo que ponerme las pilas y representar las partes 1 y 2 del CORTO DV y estar muy atento a los ángulos de la cámara, así que me convendría utilizar mi visor Leica. Tal vez debería hacer una lectura rápida del guion completo mientras le pido a Steve que coloque las mesas y las sillas

para todas esas escenas o que esté preparado para hacerlo después de haber representado cada una.

Esta es mi oportunidad para ponerme al día y ser muy ESPECÍFICO sobre la lógica del *blocking* y los planos. Hasta ahora, todo bien, he avanzado mucho en los tres primeros días, de modo que hoy es lunes, día 4, y debo seguir adelante.

Los mayores peligros que veo son la falta de lógica de las escenas: ¿por qué la familia de Vincenzo se muestra a sí misma tan disfuncional cuando Chiara se instala a vivir con ella? ¿Cuál es la relación de Filomena con los hijos? (¿Todos la querían, como yo?) Si logro representar estas dos partes podré seguir con mi planificación original. El quinto cumpleaños de Cosima, y el de Pascale también está al caer.

19 de mayo de 2015

Martes por la mañana. Creo que el experimento del CORTO DV está yendo bien. Ahora mi prioridad, antes de empezar con los ensayos de las tres partes, es concebir la MIRADA DE LA CÁMARA, las posiciones de los planos. Estoy encantado con todos los departamentos: atrezo, escenografía, iluminación, música…; hoy llega la DT, y empezaré a construir paso a paso la experiencia EN VIVO. Me gustan la actitud y el esfuerzo de todo el equipo de estudiantes. Debo decir que, en el momento en que escribo, todas las áreas van tan bien como cabía esperar.

La IDEA que tenía y que todavía creo que puede funcionar es que DISTANT VISION esté en el centro del CORTO DV. Y dejar que crezca como una bola

de nieve que rueda colina abajo, hasta convertirse en un proyecto largo y totalmente desarrollado. Construir hacia fuera desde ese núcleo y dejar que crezca de forma natural, según sus propias reglas. No se trata de decidir cuántas tardes ocupará, sino de seguir trabajando en ello a partir de este centro y ver cuánto crece.

20 de mayo de 2015

De momento todo va bien. Hoy es el día 7 y tengo en el escenario principal el CORTO DV, solo necesito resolver la «partida de póker» y poner a Vincenzo solo frente al televisor, y tendré más o menos la base para los «decorados».

Anoche me reuní con Archie; tal vez lo haga con Tony esta noche. Puede que junte a Vincenzo y Filomena, dejando solo a Chiara fuera.

Ahora, con suerte, Mike Denney añadirá lógica al «emplazamiento de las cámaras».

Como digo, «de momento todo va bien».

21 de mayo de 2015

Me levanto temprano; dentro de nada iré al estudio para continuar preparando tomas. Esta mañana empezaremos con la escena de la gran cena: pelea, etc. Supongo que esta es la parte aburrida, pero cuando capturo una toma insólita, está ALLÍ y puedo contar con que aparezca en la visualización de la historia. La televisión Y esta familia.

Necesito seguir adelante y preparar los planos grandes.

23 de mayo de 2015

Aquí estoy: es sábado. Tengo todas las escenas excepto el paseo de FFC desde la Silverfish, magnetófono con cinta de Navidad; focos, Alison-Tony dentro de la Silverfish, Archie visitando el apartamento de Tony/Alison; limusina (Western Union); limusina, Archie dirigiendo la orquesta en la ceremonia de premios y Archie/Tony en ambulancia, con más cámaras. Debo terminar hoy para que en los próximos días podamos hacer ensayos completos con las cámaras, añadiendo el vestuario, el maquillaje, la peluquería y la iluminación final.

Hoy tengo que mostrarme especialmente práctico: dar por terminadas todas las tomas y al mismo tiempo infundir más dramatismo al estilo.

24 de mayo de 2015

(Les he enviado a todos esta carta:)

Día libre: DOMINGO

Así es como mejor podría describirse lo que estoy haciendo aquí: ¿«Y si» tuvieras TODAS las tomas de estilo cinematográfico dispuestas de antemano, una al lado de la otra e iluminadas desde el suelo (no con grid), y consiguieras que todos los actores se movieran a través de ellas en una actuación en vivo, con todos los demás elementos —música, sonido, señales de iluminación, pantallas verdes compuestas, elementos pregrabados, gráficas e incluso expresiones para manipular el tiempo (reproducción, movimiento en el tiempo, etc.), también en vivo—, dando lugar a una producción dramática coherente que transcurre en tiempo real?

De modo que estoy dentro de plazo, y a partir del martes haré un ensayo de la producción entera (unos 50 minutos) todos los días, con tres intermedios para la publicidad, de principio a fin,

añadiendo cada vez un nuevo nivel de acabado —vestuario, peluquería, atrezo definitivo, elementos escénicos, señales de iluminación, elementos pregrabados y *gráfico*s…— hasta el 1 de junio, que empezaré con las pruebas de vestuario, hasta la ÚLTIMA PRUEBA DE VESTUARIO, que se grabará, y durante el montaje se corregirán los errores para que puedan proyectarse conjuntamente con nuestra actuación final y sirva de red de protección.

Esta «prueba de concepto» está cumpliendo su función, dejando claro cómo es en realidad el cine en vivo futurista y de qué manera difiere de la televisión en vivo del pasado e incluso del presente. Es lo que llamé «PREVISUALIZACIÓN» hace treinta años, pero donde la previsualización es también la actuación final y la diferencia principal es que se representa a tiempo real y con tomas que son verdaderamente cinematográficas y no «COBERTURA» formalista, por ejemplo, plano de situación, sobre el hombro, primeros planos, etc., y con la iluminación desde el suelo y no procedente del *grid* del techo.

Además, hay una nueva área gracias a la actual conmutación en directo en máquinas de reproducción, que es capaz de manipular el tiempo cuando en realidad este fluye con normalidad. Esta área todavía hay que digerirla bien y utilizarla de forma beneficiosa.

(Nota: Depende de cierto grado de prediseño, aunque es posible ensayar las escenas de antemano una tras otra en una simulación de atrezo semiambientada y no del todo concluida, con elementos modulares como sillas de «trabajo», mesas, cajas de manzanas y los accesorios de trabajo que he estado utilizando. Curiosamente no es muy diferente del fotograma independiente de los años cuarenta, pero, una vez que se toma nota de todos los detalles, hay libertad expresiva cuando los actores se desplazan por los decorados a tiempo real. El concepto de los decorados dispuestos alrededor del perímetro del estudio, con un «espacio libre» en el centro donde está instalado el equipo, cumple la misma función que los decorados de «marco independiente» antes de que se suban y se bajen CÁMARA y LUCES de la plataforma.)

Empezaremos nuestros pases técnicos y pruebas de vestuario el próximo martes…

Enviado desde mi iPad

En realidad no he terminado la entrada de hoy. Como ya he comentado, el cine en vivo no es más que una previsualización animada. Entre la fase de previsualización y la de representación hay semanas de ensayo y de composición de las tomas con ángulos de cámara relevantes, y luego (*magari!*)[10] se representa la película. Pero no es tan distinto del fotograma independiente en que las tomas están ahí y los actores las recorren durante la representación. De todos modos, después de haber estado inmerso en el

proceso estoy entendiendo cómo funciona. Y si tuviera que repetir la experiencia, ahora sabría cómo hacerlo. Aunque debo decir que he adelantado mucho y que sin duda he puesto a mis «expertos» en el lugar adecuado.

25 de mayo de 2015

Hoy es El Día de los Caídos y Gia acaba de irse para coger un avión a LA. Ha sido divertido tenerla aquí conmigo, mi pequeño renacuajo. ¿Dónde estoy? En la ciudad de Oklahoma, listo para empezar mañana (martes) los ensayos. ¿Tal vez debería hacer un ensayo general en la sala de los actores para que representen la obra una y otra vez? Es para pensárselo.

Sin embargo, creo que la clave está en centrarse en el programa del día. A primera hora, poner a los actores a ensayar su papel mientras se ultiman las cuestiones técnicas; hacer colocar el intercomunicador y esa clase de instalaciones. Montar el piano de Brian en la sala de sonido. Montarlo todo y hacer un ensayo general con paradas, y todos los días, a las cinco, un ensayo completo con un nuevo nivel de acabado: vestuario, peluquería, atrezo final… Mañana podría grabar todas las voces en off en la segunda sala.

Tengo las ideas claras y estoy seguro de que sabré poner el énfasis donde haga falta.

Recuerda: puedes recurrir a Van Wart si sale mal la prueba de vestuario, hacérsela repetir, acabar tarde incluso (compensar con algo de comida).

Los fallos técnicos son más difíciles de solucionar porque no controlo las máquinas.

26 de mayo de 2015

Martes, «reanudar»: lectura del guion para entrar en el día 10. Esta mañana tengo previsto trabajar solo con el reparto en la sala de actores y dejar el escenario al equipo de rodaje para que se organice y añada periodo de COCHE Y AMBULANCIA después del almuerzo. Luego, a las cuatro, ensayo a gran escala con los elementos que tenemos: cámaras, VT, ¿vestuario?, ¿atrezo?, elementos escénicos.

Vale, esta mañana hay que concentrarse en los actores, en la actuación: la historia y todo demás. ¿Debería estar Anahid aquí conmigo? ¿O es más importante planificar los segmentos VT? Creo que lo segundo.

Me parece que lo tengo encauzado, así como lo de FFCp. Tal como entiendo lo que Joe decía, FFCp es la empresa principal y FCW está por debajo. Así, al pasar FFCp (cambiando el nombre comercial) a LA FAMILIA COPPOLA, todo acaba como yo quiero.

Creo que voy cogiendo el ritmo: productivo, enérgico y haciendo malabares con muchas bolas, como siempre he hecho. El ejercicio que hago supongo que contribuye a ello. También estar en paz con mi mujer dándole lo que quiere: «Mujer feliz, vida feliz».

28 de mayo de 2015

Día 12. Mientras veía el CORTO DV, me he desesperado al comprobar que las tomas en los monitores de la Silverfish de Tony no mostraban lo que quería que mostraran. Ahora bien, si pregrabo la mayor parte de la «fuente VT», lo envío a las pantallas de la sala EVS y tengo una cámara allí, podría HACER PASAR esas pantallas por las de la Silverfish y las que Tony y Darryl estarían mirando, y que Chiara estaría conmutando.

De pronto me doy cuenta de que toda esta conmutación entre las cámaras

en directo (con LA CUESTIÓN de renombrarlas con números) es más compleja de lo que me pensaba, aun para una profesional como Teri, y que las cargas añadidas del croma, etc., hacen que su trabajo sea casi imposible, dadas las limitaciones del TriCaster así como la falta de gráficos y de otras emisoras.

Hoy debería seguir revisando los «bloques» del guion y confirmar la configuración de las cámaras y las secciones de VT. Ya he hecho más o menos eso con la PRIMERA PARTE y ahora debo hacer lo mismo con la SEGUNDA. Además, a media tarde vendrán a instalarnos el intercomunicador, y ya estará aquí Mike Denney, y tendría que ponerlo a trabajar con Teri en la Silverfish.

En cuanto Owen llegue le pediré su opinión sobre cómo ve la pieza principal, y que me haga sugerencias sobre el CONJUNTO y me diga en qué partes en concreto puede ayudar.

Es emocionante tener una «máquina» fantástica con la que jugar. Mis actores lo están haciendo bien, por extraño que parezca. Sobre todo Chiara y Vincenzo. ¿Cómo podría dar a Archie más estatura trágica? Tengo que pedirle que actúe poco menos como si lo hubieran maldecido por no lograr lo que su padre quería: ¿más tragedia griega?

MARSIAS: SÁTIRO QUE TOCABA LA FLAUTA.

29 de mayo de 2015

Problemas principales:

- SONIDO. El técnico tiene demasiadas cosas que hacer y poca experiencia. Buscar a alguien más que se ocupe de la colocación de los

micrófonos y de la instalación y las instrucciones de la percha de sonido. Will debería estar en el panel (de mezclas) de control.

a) Los micrófonos RF deberían ir montados sobre un simple arnés que cuelgue alrededor del cuello o los hombros del actor, y que este pueda quitarse rápidamente para reemplazarlo por el nuevo vestuario. (Eso debería hacerlo el técnico de sonido.)
b) Will debería empezar a hacer «diseño de sonido», añadiendo ruidos, factores ambientales y señales sonoras específicas.
c) Tal vez Robby tenga que encargarse de parte de eso.

- El DIR. DE ESCENA debería quedarse en su puesto y dirigir desde allí la obra, dando todas las entradas por el intercomunicador. No debería apartarse de él durante el desarrollo de ningún acto ni en los ensayos completos. Tiene que registrar las señales de iluminación que está dando a Sean. Podría necesitar otros subalternos como Daniel, que maneja desde el escenario el vestuario, el atrezo y los elementos escénicos. Tal vez dos o tres tipos eficientes para dirigir todo ese tráfico en el escenario.

  EL DIR. DE ESCENA TIENE QUE EMPEZAR A CONTROLAR, A DAR ENTRADAS Y A LLEVAR TODA LA OBRA DESDE SU PUESTO, Y ESTAR SIEMPRE CON EL INTERCOMUNICADOR CONECTADO.

- Brian necesita instalarse en su SALA DE GRABACIÓN DE MÚSICA con su piano, su guion y un monitor GRANDE en el que pueda observar e interpretar a medida que avanza el espectáculo. Debería estar con el

intercomunicador conectado toda la obra.

- Tenemos obstáculos con el TRICASTER, lo que significa que Teri necesita un DT muy eficiente que pueda manejar todo el patching, y enviar las cámaras relevantes a las ocho fuentes de los TriCasters.

- Puede que sea mejor sentar a Mike Denney al lado de Teri en la Silverfish en calidad de director asociado y que Wendy trabaje en el escenario con los cámaras.

30 de mayo de 2015

Me dormí con la preocupación de si el CORTO DV se estaba convirtiendo en un plató de cine, con «solo dos minutos» que se alargan y consumen todo el tiempo, y Steve, el director de escena menos experto en esta clase de situación, con el intercomunicador desconectado y sin darme apoyo. Así que pensé que lo mejor que podía hacer era volver a un decorado de teatro y tenerle en su puesto con el intercomunicador conectado a lo largo de toda la obra. Tengo a Beggs como refuerzo en caso de que algo salga fatal en cuanto al sonido, y contrataré a un técnico de sonido de cine para que coloque micros mientras Will está en la mesa de mezclas y da las distintas entradas. Tengo que sopesar todo cuidadosamente a medida que nos adentramos en la siguiente semana de ensayos.

Después del ensayo del sábado los puse a representar toda la pieza. Los actos 1 y 2 salieron un tanto maltrechos, pero eran sólidos; el acto 3 se despendoló, y faltaron tantas cámaras que también salió maltrecho. Mañana debería empezar con la tercera parte y colocar todas las cámaras y grabar la

imagen con el vectorscopio. Gran parte recae en Robby; tiene que montar todas esas secuencias pregrabadas y no tiene el mismo instinto que yo. Eso nos deja con el SONIDO: grabarlo; mezclarlo, diseñarlo e integrarlo en una única banda sonora legible y ambiental. (Beggs podría hacerlo.) Lo único que nos da miedo es el miedo en sí.

ÚLTIMAS REFLEXIONES SOBRE EL ENSAYO DE DV DE HOY. Si todas las entradas a escena se dan a tiempo, y el diálogo se oye bien y se entiende, y si la música se mezcla con la partitura interpretada en vivo con cierta elegancia, será una experiencia gratificante. Tiene empuje en el modo en que ha tomado el toro por los cuernos, y ha hecho mella en lo que el CINE EN VIVO es y podría ser.

31 de mayo de 2015

Domingo temprano, antes de ir al OCCC el día de trabajo «voluntario». Tengo la impresión de que esta representación no tomará forma hasta… el 3 de junio, que curiosamente cae en miércoles. Pero es suficiente. Por otra parte, presiento que Beggs aparecerá; tengo que hacer planes para evitarlo. ¿Qué hay de Jim? ¿Podría hacerlo? Se siente cómodo con el sonido, así que a lo mejor sí que podría. Se lo preguntaré, pero antes veré si tengo noticias de Beggs.

¿Cuál es el punto débil más allá del colapso del TriCaster? Bueno, pues que la obra se representa en tiempo real y las transiciones son instantáneas. Aunque creo que eso no es un problema si «capturamos» la locura de los elementos que se están ensamblando, los actores que entran corriendo, los decorados en proceso de montaje, los asesores que se escabullen segundos

antes de que empiece la escena… Al fin y al cabo, es metateatro, como lo que expresan todas esas entrevistas con Chiara y otros, y la conversación sobre la polio.

De modo que, mientras intentamos conseguirlo, esa locura de último momento de incluso una única cámara tratando de ajustarse no solo no es perjudicial, sino que ofrece una nueva red de protección. Es muy emocionante; y me alegro de haber decidido hacerlo y estoy agradecido por haber tenido el dinero necesario para llevarlo adelante e intentarlo.

Paso a paso.

2 de junio de 2015

Vale, es martes por la mañana y en tres días representaremos la obra. El viernes a las cinco de la tarde. Creo que habrá tiempo para un ensayo el viernes por la mañana, pero me pregunto si debería prolongarse hasta el mediodía. ¿Cuáles son los puntos débiles? Conseguir todas las cámaras, los decorados y los cambios de vestuario entre escenas. Se trata de una cuestión totalmente técnica en la que apenas unos días podrían cambiarlo todo. Si surgen problemas en el «espectáculo», no creo que se den al comienzo o al final. Tal vez alrededor de las intrusiones de FFC, que nunca hemos hecho, y deberíamos filmarlo al menos para el programa del jueves. Idea: ¿Debería ser Archie quien echara las cortinas mientras sale corriendo con Willie poco antes que Chiara? ¿O conseguir el VT de Chiara echándolas? ¿Cuánto tiempo ganaríamos en realidad? ¿Y qué hay de un VT de dedos pulsando los botones del conmutador para tener esas tomas? ¿Qué otros insertos o planos de protección podemos tener: el hacha en el cubo de madera?

Lista de INSERTOS:

• Los dedos de Tony pulsando botones del conmutador
• El hacha en el cubo de madera
• Chiara echando las cortinas
• El vaso de Vincenzo repiqueteando sobre la mesa (cuando está ciego)

De todos los problemas que entraña una representación, los actores y la iluminación son los menores; el mayor es colocar todas las cámaras a tiempo.

Reacción ante el ensayo: de vez en cuando hay momentos conmovedores, interesantes o emocionantes. ¿Qué puedo hacer con Alison, aparte de darle un papel más discreto? Presentarla más enérgica en relación con su trabajo. ¿Cómo puedo conseguir que deje de «actuar»? Tiene que estar tan desgastada por los problemas laborales y conyugales que prácticamente no muestra emoción alguna. Debería representar la escena con Tony en la Silverfish COMO SI estuviera cerrando un trato o diciéndole a alguien a quien ama que o lo toma o lo deja; hubiera recibido la noticia de que solo le queda un mes de vida; sintiera que ya lo ha perdido; estuviera a punto de confesarle su aventura; fuera la jueza Judy; fuera ministra; tuviera que fingir preocupación o emoción, o incluso cólera; debería ir a la esencia de sus sentimientos; desnudarse, despojarse… quitarse la coraza.

3 de junio de 2015

Hoy ha habido dos ensayos; en el primero, la cámara / actores / puesta en escena han mejorado, mientras que durante el *playback* (PB) de Robby, Gold y Silver se han venido abajo. La actuación de la tarde ha salido aún mejor,

unos 55 minutos, mientras que, durante el PB de Robby, Gold y Silver solo se han desmoronado frente a la secuencia EVS del «grito» y la secuencia completa de Las Vegas.

Pero a veces me meto tanto «en» la película que casi olvido dónde estoy.

Existe sin lugar a dudas el CINE EN VIVO y ahora sé mucho sobre él.

La parte peliaguda ha sido cuando Tony ha entrado en la Silverfish: han enviado a Chiara demasiado pronto; además de que el PB es demasiado largo, y no se puede cortar y pasar a las entradas específicas del «diálogo». Sugiero tres loops: (a) Tony pulsando botones, (b) Chiara pulsando botones y (c) documental de TV. Se puede acceder a ellos en cualquier momento.

Luego se puede presentar el PB de Robby sincronizado con el diálogo.

Eso, más mi pobre montaje de:

a) la gran escena Alison/Tony,
b) la escena en que Chiara cocina espaguetis,
c) realmente todas las secuencias editadas (¿por qué no pido ayuda a Greg?).

Estoy cansado; un gran día, una gran experiencia y un gran logro.

4 de junio de 2015

Hoy es martes; si no hubiera añadido los dos días extra, hoy sería el día siguiente al evento y por tanto el de la rueda de prensa.

Estas son mis advertencias para los DOS PRÓXIMOS DÍAS:

- AYUDAR A ROBBY A EDITAR EL *PLAYBACK* VT (CONCERTAR CITA).
- ARREGLAR ESCENA DE CHIARA COCINANDO (QUE GREG AYUDE CON MONTAJE).
- HACER 15 MINUTOS DE JUEGOS EN LA SALA DE ACTORES CON EL REPARTO.
- HAY QUE PULIR LA SECUENCIA DE LAS VEGAS.
- ASEGURARME DE QUE NO ESTOY ESTORBANDO MIENTRAS TONY ESTÁ EN LA SILVERFISH.
- PREFILMAR PASEO DE FFC, QUE TERMINA CON TAMALES/CHILE CON CARNE & COLA ROYAL CROWN (EN VASO).
- PREPARAR ESPAGUETIS PARA CHIARA; LOS SUFICIENTES PARA LA FAMILIA.
- ESCUCHAR LA ENTRADA DE PIANO PARA LA FAMILIA DE BRIAN.
- PEDIR A ALEC (FRANCIE) QUE DIGA MÁS DESPACIO LAS LÍNEAS DEL TELEGRAMA: VOCALIZAR.
- TODAS LAS ESCENAS DE ACCIÓN: IR A POR ELLAS (SOLO ACTUACIÓN).
- DECIR A TERI QUE INCLUYA INSERTO DE PLANO SUBJETIVO DE V CON HACHA EN TRONCO.
- SER PRUDENTE CON CORTE DE COMENTARIO DE NICKY.
- ¿QUIÉN DEBERÍA SUPERVISAR EL EQUILIBRIO GENERAL DE COLOR Y BRILLO? ¿MIKE DENNEY?
- SONIDO DE COCHE DETENIÉNDOSE: AÑADIR A VT.
- TOMAS A COLOR DEL HOLLYWOOD DE LOS 50.
- USAR CELOFÁN ROSA DE SOFIA PARA ESCENA DE BAILE DE

ARCHIE/CHIARA.

- GRABAR MÁS SALIDAS A ESCENA, SEGUIR CON PAT EN EL BRAZO DE GRÚA DEL ESTUDIO.

5 de junio de 2015

PRIMERA PARTE

(MAQUILLAJE) A Darryl le asoma vello de las fosas nasales.

CONMUTACIÓN: La toma espera, se detiene demasiado en Tony entrando en la Silverfish.

CORTE DE ACCIÓN: Pasa de TONY PULSANDO BOTONES a TOMA DE NY, PP DE TONY, toma de Hollywood y de vuelta a DARRYL.

PMC de TONY mientras explica que en la televisión moderna «no hay diferencia…» y entonces
TONY PULSANDO BOTONES mientras habla de su abuelo Vincenzo y entonces
PKG de PB de Robby mientras vemos panorámicas antiguas de VINCENT.

PP de DARRYL: «De modo que la familia Corrado era… la televisión en sí.»
PP de TONY: «una de las miles de personas que trabajaron en ello, de pie…»
CORTE A: PB de ROBBY, Vincenzo junto a la máquina.

CORTE A: PLANO TRASERO, TONY & CHIARA JR., «Háblale de Senza

Naso».
CORTE A: DARRYL (echándose hacia delante), «¿Senza Naso?» (como si fuera una primicia).
PP DE TONY: «Así es como llamamos…».
FUENTE DE MÚSICA: FUNDIDO suave, la «grabación de Caruso» creando ambiente. CORTE A: FOTO DE SENZA NASO & más fotos (antes de la boda), y CORTE A PP DE TONY contando la historia. «Esa era la mejor medicina», dice.
ÁNGULO POSTERIOR – TONY & CHIARA: Tony insta a Chiara Jr. a contar su historia: «Él se casó con ella».

CORTE DE ACCIÓN DE DT: Mientras TONY DICE: «Todas estas fuentes son en directo». TONY PULSANDO BOTONES CON MUCHOS CLIPS (DE DOCU, DESFILE DE HARLEM NY, CHIARA PULSANDO BOTONES, PLANO SUBJETIVO DE MONITORES/IMÁGENES – PP DE TONY.

PP DE DARRYL: «Es tu abuelo». LF – PP de VINCENZO con bolos.
CORTE A TONY: «Mi padre no». CORTE A: FOTO* DEL ARCHIE DE VERDAD CON FLAUTA (EN LA PARED), LUEGO ARCHIE ESPERANDO CON UN ESPEJO.

TOMA PANORÁMICA DE «SILVERFISH». De «Abuela y tocaya de la pequeña Chiara» a: MÚSICA MÁS ALTA, PB DE ROBBY CHIARA mecanografiando & VO: «Me llamo Chiara…».
FUENTE DE MÚSICA: *Fundido inquietante.

¿Repetir?

ACTOR: Darryl espera contando hasta seis (mientras Chiara Jr. entra en la Silverfish).

(EDITAR VT) Posiblemente PP muy de cerca de Darryl durante escenas posteriores (cuando no hay ventanas).
IMÁGENES de (¿coche?) demasiado largas.

VT PGK EFECTOS ÓPTICOS (disolvencias, etc.) más lentos en la historia del ejército italiano sobre Rímini.

SONIDO VO de Tony demasiado débil cuando Vin está rezando. Mantener PB de ROBBY hasta típica suegra italiana: MÚSICA empieza a «salir de VO "ta da" de modo que puede pasar a compás acentuado de piano en "Style"».

PUESTA EN ESCENA: Silla más hacia su derecha mientras sostiene las flores, y después del portazo corre a su nueva posición para ayudar con los platos.

PP DE FILOMENA: «No queremos ninguna *puttane*» NUEVA MÚSICA DE BRIAN sobre la parodia «puttane» de puta y coristas (música puttane)

PP de Chiara PB de ROB VO: «No como la casa de mi padre», corte a entrada de Vin.
ESCÉNICOS (Brent, ¿podemos colgar una foto antigua sobre la estufa, sin estorbar tu montaje del hacha pero dando más ambiente de habitación cuando rodemos en esa dirección?)

MÚSICA mientras VINCENZO se acerca a la mesa (*La bohème* al piano), luego FILO: «Solo queremos un niño». FILO se inclina hacia VIN, «tenemos suficiente *puttane*». DT se prepara para filmar la bofetada antes de que él la abofetee. ACTOR: Vin. Hace el ruido de pegarla, cerca de su cara. CORTE DE ACCIÓN DE DT de BOFETADA a TOMA de WILLY introduciéndose en el encuadre: «Mamá tiene razón», DT corta a PMC de Vin arrojándole un bol. «Qué hijo más tonto tengo». Corte a Filo (ACTOR: mostrando la boca sangrienta a VIN), «El marido paga bien» (cuando Vin suelta a Filo, «cierra la boca» debería propinarle un pequeño puñetazo) a PM mientras WILLY salta por encima de la mesa hacia Vin, corte a Chiara. INSERTO de CUBO CON HACHA, CORTE A: PMC. Vin coge el hacha, listo para tirarla, corte a Chiara, Vin lanzando el hacha, PP de Archie, luego empujando a Willy hacia atrás justo cuando el hacha se clava en la pared, corte a VIN furioso, corte a Archie llevando a Willy a la puerta, C. ACTOR Vin espera dos segundos antes de que Archie lo siga (un poco a su izquierda) con Vin maldiciendo, y da un portazo. DT espera dos segundos, en la puerta, luego corte a PM mientras Vin (sujeto a su silla) regresa hacia (ACTOR) Filomena encogiéndose, corte a PP Chiara (ACTOR Alex más a su izquierda sobre el hombro de Chiara), corte a PM mientras Vin se sienta. ACTOR Nick demasiado rígido mientras Vin hace repiquetear el vaso (nueva toma, INSERTO de vaso repiqueteando sobre loop de DT). ACTOR Filo le da la espalda, pensando: «Llénate tú el vaso», corte a CHIARA, a punto de llenarlo.

Corte a PM de Chiara llenándose el vaso mientras Vin sigue hablando sobre sus «siete macarroni y La Stampa.»
Corte al mejor plano de Vin para «bienvenida, jovencita…», empieza a hablar sobre la precisión y hace malabares con naranjas.

ACTOR: Cortar enseguida para que Archie pueda correr la cortina (lo hace mientras Vin sigue haciendo malabares). Corte a Chiara mirando a niños en la calle, echa la cortina mientras saca la lengua. La MÚSICA se eleva sensualmente. Mientras espía a los niños pronuncia la frase sobre «la casa del abuelo». La CÁMARA (toma C 2) se mantiene, ajustándose con sutileza. Sobre PP de Chiara. «¿De qué vamos a vivir si no tocas la flauta?» Subir el brazo de grúa una última vez, maravilloso y con MÚSICA con sentimiento.

INTERMEDIO PARA PUBLICIDAD (SEGUNDA PARTE)

ACTOR Archie, asegúrate de que entras por la puerta (espera donde no se te vea).
CÁMARA reencuadre para que Chiara aparezca diciendo «Espero que sea una niña».
Archie alza la vista, «un bebé».
Para toma con álbum de recortes utilizamos PM muy corto de ACTOR «pero como flautista», no enfadado, más bien triste, derrotado. Como SI dijera: «Sí, pero como el chico de los cafés».

DT corta rápidamente ahora para PM aún más corto de Darryl, echándose hacia delante como para coger una bola. «¿Qué voto?» Cortar rápido a ángulo posterior de la «fish» (ACTOR C Jr. «Una promesa de Dios…», etc.). PP de Tony, «el voto que él hizo».

PB de ROBBY: ¿Se puede difuminar más el barrido de la bandera italiana? (PB de Robby: ¿Puede ser más DORADA la imagen italiana?) ¿Puede Vin colocarse más abajo en la imagen de las calles de Bernalda?

* ¿Se puede fundir foto de verdad de Carmine (sobre la puerta) insertada justo después de Vin? «Dame un hijo», como nuevo elemento del PB de RB, luego continúa con montaje americano, SONIDO música de PIANO con FLAUTA desplazándose de un lado para otro hasta la imagen de la FLAUTA en Carnegie Hall y (ARCHIE La flauta sigue tocando hasta suave fundido a NEGRO.
PB: ** John cambia corte a Chiara cocinando como en el original, con una sartén primero y luego VO de C y sin pre-lap, como yo había pedido. (Nueva toma PP de ARCHIE DICIENDO: «Tú limítate a cocinar lo mismo todas las noches», etc., lleva a «DOMINGO», cuando Chiara le da una bofetada (extender esa toma 8 frms.)

ACTOR: Sostén el nuevo recipiente de espaguetis más alto, como si fuera un anuncio de comida y quisieras asegurarte de que lo vemos (por encima de la cintura e inclinado, ¡para que veamos lo bien que lo ha hecho el director!) Después de «stai zito» DT corta rápidamente a PP de Archie, luego de nuevo a Vin probándolo (Archie un poco más cerca). ACTOR – Vin dice: «Sé que eras un buen cocinero napolitano» antes de que todos se rían, o bien acortar un poco las risas y entonces él dice la frase y todos respiran.

DT Deberíamos evitar a Vincenzo en la línea de Archie «Siéntame lo más lejos posible de la cuenta», cortando a la familia para que VINCENZO PUEDA DEJAR UN PRESET DE SÍ MISMO PARA LA SIGUIENTE ESCENA. Tal vez se detiene en Chiara, NICK & ARCHIE presentes para la siguiente escena, y Chiara entrando tarde mientras se seca las manos con un trapo de cocina. (ACTOR ¡¡¡VIN intentando levantarse la camisa para dejar ver las cicatrices a Chiara!!!)

MÚSICA: Música de fuente jazzera cambia a una atmósfera similar BRIAN al piano música de Carmine de la época «I'm getting Nowhere Fast with You». PB de RB un poco más corto (duración de la toma) NUEVA TOMA para DT loop SEAN (FX de pelota dando vueltas). DT sobre Archie/Chiara mientras entran bailando en la habitación (ATREZO Sofia champán con clavel rodeando ligeramente el cuello de la botella, dentro de hielera, ya abierto, con dos copas DT cortar a PP de ellos bailando cuando veas sus caras allí). «Solo los mejores músicos» en la cara de C cuando dice: «… pero tú no quieres tocar la flauta». Cortar justo después de «tal vez podamos conseguir su autógrafo». MÚSICA El sostenuto empieza con firmeza, PB de ROBY justo hasta NBC Bldg.,** reducir y acortar el paseo de Archie, SONIDO fuerte eco de PASOS al ritmo de la música (uno-dos, uno-dos, uno-dos). Corte al ritmo UNO-DOS (mientras NICKY se funde despacio en una esquina difuminada). Mantener hasta la habitación de Toscanini, luego solo su VO.* (Anahid, segunda nota de la flauta suena mal, ¿cambiar escala?) Corte a Toscanini un poco más tarde cuando se vuelve y apunta notas (la composición del encuadre es floja antes de este momento) Recortar la cabeza de Archie con la flauta después de «suficiente por ahora» CORTE A RÁPIDO:

DARRYL: «¿Tu familia…?» Todos filmando a Tony, PP de Tony en su visualizador, cuando pasa a PM de Chiara Jr. dormida sobre su regazo, utiliza un plano más amplio (ACTOR – cógela y deja que él la bese rápidamente para que pueda decir: «Cincuenta dólares a la semana» justo cuando la sacas). Corte a DARRYL riéndose.
SONIDO: Se necesitan ROCAS precipitándose en el clip de Sansón y Dalila.
PIANO/SONIDO: Subir el volumen para la música de la FAMILIA.
ACTOR: No te detengas después de dar las gracias, entra enseguida con «320

dólares a la semana». *DOLLY* retrocede a la vez que se acerca, pero cuando Chiara (digamos todas las esposas) se pone a cantar la canción de tu padre, así que EL RETROCESO ES MÁS RÁPIDO.
CÁMARA ¡demasiado margen superior para retroceder! FUNDIDO EN NEGRO y luego en el logo.

FUNDIDO EN ANUNCIO 2

TERCERA PARTE

FUNDIDO DE ANUNCIO A NEGRO, luego LOGO Y PB DE ROBBY SONIDO DE ACTIVIDAD CALLEJERA, SIRENAS LEJANAS, SENSACIÓN DE TIEMPO DE GUERRA EN EE. UU.
ACTOR vigilante CON LINTERNA, espera a estar seguro de que ella ha cerrado la puerta luego va corriendo a la casa siguiente. ACTOR – cambio de manuscrito a «sinfonía». LUZ las luces recorren con delicadeza sus caras mientras suenan las sirenas, etc., piano emocional.

DT: Prepárate para PP de Chiara. «Pueden suceder cosas cuando rezas un avemaría». (BRAZO DE GRÚA: GIRO MÁS RÁPIDO HASTA EL FINAL.) (PB DE ROBBY – podemos añadir coches en la avenida en lugar de luces como ahora, pero hacer más oscuras las tomas de la tarde.) (ACTOR cuando Vin bebe agua LLORA y GIME, GRITANDO, no solo atragantándose con agua repugnante, COMO SI fuera agua de colonia) y ver a un anciano llorar como un crío es muy desconcertante, Vin, de modo que ¡¡¡LLORA!!! Luego piensa en su hijo tocando la flauta para Toscanini y eso lo llena de una profunda alegría, se le iluminan los ojos, y, ARCHIE, tú dices la frase de que te han despedido demasiado deprisa; tómate unos segundos y

dilo con muchísimo dolor.)
CAMEO PP Vin más margen superior; Archie, estás demasiado cerca de Vin cuando dices que te han despedido, estabas bloqueado. FX ROBBY A TODOS: ¿Podemos hacer un plano máster en la televisión? ¡¡¡Hacer el efecto de la televisión (nieve), por favor!!! (ARCHIE bien: no quería decepcionarte.)
CÁMARA, TILT HACIA ARRIBA PARA UN BONITO PLANO DE FILO, ¿tal vez un poco más de cerca?

CONVERSACIÓN SOBRE LA POLIO, ACTORES, tened una conversación de verdad, que nadie hable más de 7 segundos seguidos sin dar paso a la siguiente intervención. TONY, levanta despacio el brazo como te he enseñado. PIE DE ACTOR: CUANDO TONY LEVANTA EL BRAZO DESPACIO Chiara debe guiar a Vin que lleva a T despacio por la habitación. Cuando cortemos al MÁSTER, Archie debería cruzar la toma llevando a Tony mientras Chiara observa con tristeza. ACTORES Cuando se abrazan y se besan es por desesperación y afecto, aferrándose unos a otros, luego Archie se va a rezar y Chiara se queda sorprendida, él dice que nunca se ha arrodillado para rezar, pero lo hace MUY DESPACIO, *DOLLY* SE ACERCA POCO A POCO A ÉL, y fundido a negro mientras se teclea «Francis», aún no se ha completado cuando se pulsa la tecla de retroceso para poner «Tony». ACTORES: EMPEZAR A HABLAR de póker PRONTO para ayudar a preparar la escena.

Cuando APARECE EVI, cortar para que pueda empezar justo en el grito. AÑADIR MÁS GRITOS.
Cuando Chiara decide irse a tomar un café, se da un CAMBIO DE PERSONALIDAD; de nuevo en la entrevista, dar a Chiara otra clase de

acento (el tuyo o uno regional), cuando entre corriendo en escena que hable CON MÁS vehemencia, realmente histérica, entonces DT corta a ARCHIE mientras MÚSICA suena in crescendo GERSHWIN, ACTOR Chiara se coloca en patética posición FETAL en la silla, rápidamente DT corta y la pone como si llevara una hora en esa posición, agotada. CÁMARA No te muevas después de conseguir una MEJOR COMPOSICIÓN SOBRE CHIARA. CHIARA, NO SALGAS, QUÉDATE EN TU SILLA (COMPOSICIÓN DE LA CÁMARA SOBRE CHIARA SENTADA) DESPUÉS de decir que no quieres a Tony en la casa.

PB DE FFC package, DT, deberías cortar directamente desde la frase: «No lo quiero en casa con Lia», CORTE A ¡¡¡la puerta de la Fish abriéndose!!!

PKG corta de nuevo a FFC hablando sobre las botellas de Royal Crown, EDITAR de manera que cortemos a Archie troceando cebollas mientras FFC está allí de pie, luego cuando FFC dice que no son esas las botellas y hace gestos organizando la escena, CORTE A una mesa de verdad con botellas de Royal Crown.
LÍNEA de Dialecto. EDITAR sonido del mejor plano del joven FC (ALEX) diciendo: «Que no venga de mí a ti, sino como si viniera yo»; pone el énfasis en la palabra equivocada en la toma elegida. (EDITAR La cámara enfoca el gráfico que tiene Tony en las manos, INSERTO de detalle.)

CORRIENDO hacia el árbol (todos los actores ajustando a toda prisa el SONIDO del tintineo tipo campanas) escena de Navidad (ACTORES BIEN), PERO la cámara de mano (CÁMARA) debe detenerse como mínimo 7 segundos en cada toma, no puede capturar a VIN haciendo el gesto de EUREKA y mirando por el microscopio.

Cuando Chiara cante en italiano, debe hacer una pausa y mirar a Archie (PP de Archie, que pregunta «¿Con q-q-q-quién estudiaste?». Entonces ella suelta una frase contundente, SENZA MAMA, y DT hacemos un fundido.
DT: No vayas a luces de colores al final; ¿¿tal vez podríamos utilizarlas antes??, antes de que la familia y el cámara entren corriendo.

ANUNCIO: VINO Y PELÍCULA

SONIDO: Sonido difuso del director (Mike Denney) dando instrucciones de cortar y chasqueando los dedos (como si el anuncio se filmara en vivo).

ACTOR: Alison, lo que estás diciendo a Tony es que Archie no está preparado para esa oportunidad (no es un regalo) pero solo «ahora», lo que significa que lo anima a que siga intentándolo. Ella quiere a Archie y desea que Tony le dé una gran oportunidad. Cuando ella se va lo hace para preparar la cena; hacer que venga y poner negro sobre Tony, unos 8 segundos después. SUDOR en la FRENTE de Archie.

CUANDO HACEMOS Calendarios, DISOLVER O IRIS SUAVE. BRIAN TOCA EL PIANO.

DT justo después de que Darryl se lleve la pizarra a la cara (¿rehacer?) y la rompa, ir a PLANO IMÁGENES DE CAM. de Alison.
EL ACTOR (TONY Pronuncia tu frase de pie junto a la puerta y luego acércate al sofá repitiendo: «Esta película es horrible»).
PLANOS Archie junto al piano, todas esas tomas eran mejores antes. NO TAN BUENAS, arreglarlas.

PG LAS VEGAS, ** añadir unos pocos cortes de tomas con focos, calle arriba, una o dos más rápidas, antes de establecer SILVERFISH con croma de Las Vegas.
Dar nuevas instrucciones de escenas ** INTER FISH.

ACTOR Darryl, Steven, más caos sobre HORA DE EMISIÓN, entregando papeles a Darryl, Darryl hablando con ejecutivos, suplicando, amenazando con llevarse el espectáculo a otra parte si no dejan que continúe, negociando con los ejecutivos, incluso hablando con el director de la CBS: «Les, Les eso y Les aquello».

Cuando LA PUERTA DE LA FISH SE ABRE, tiene que haber tomas de Teri y de otros ENTRANDO a todo correr e intentando asumir el control como si fuera un 747 en peligro, pulsando botones, cortes RÁPIDOS de diferentes monitores, señales de aviso, acción MIENTRAS DT intenta hacerse con el control de la Fish.

Toma EVS de Archie desplomado junto al piano, con su VO sobre el éxito de su hijo y una gran limusina, titular durante TIEMPO prolongado en la parte inferior del fotograma durante la escena de la limusina (pero retirar después de volver a la escena del telegrama).

PB: NO PONGAS UN PLANO SUBJETIVO DE ARCH CORRADO EN MARQUESINA DE RADIO CITY. CORTA A PP DE TONY EN LA FISH, PREOCUPADO POR EL TITULAR.

ACTOR: Que Alec pida al joven FFC que revise las últimas frases del

telegrama conmigo, quiero cortar unas cuantas. Le encanta oír a su padre feliz, pero cuando CHIARA le dice que haga las maletas inmediatamente y él dice que SÍ, entonces Tony se da cuenta de lo en serio que va y tiene que decir que es una farsa.
ALEC pronuncia las frases lo bastante despacio como para que entendamos las palabras. DESPUÉS DE BARRIDO volver a la limusina, recortar cabezas (pb) para empezar con «Lo siento» justo después del barrido.
PB DE HARRY CONNICK HASTA QUE EL BRAZO DE GRÚA ESTÉ PREPARADO, LUEGO DARLE UN TOQUE firme y desplazarlo rápidamente hacia Archie dirigiendo. Durante el TILT HACIA ABAJO de Tony y Chiara, Tony, no le cojas la mano hasta que el cámara vea esa acción.
SONIDO pasa de la canción a los Grammy.

Cuando Archie gana, SACAR el BORDE azul para que solo sea PP. DT Cortar a ambulancia cuando Chiara le está hablando al oído.

AMBULANCIA un buen espectáculo de luz. DT Primero PP de Tony en ambulancia, luego cortar a escena en que aparezca Archie (ACTORES Cuando se ríen, es una risa frenética, histérica), luego Archie pregunta: «¿Qué está pasando?». PP de Tony, has tenido un derrame cerebral. Después de oírle decir: «Siempre supimos que tendrías éxito», Tony se inclina DESPACIO para besarle en la frente SUDOROSA y se levanta DESPACIO, y se ve a su padre muerto.

PP de Archie muerto (ACTOR – la batuta por encima del hombro).
TONY pierde el control durante 8 segundos, pero (DT Cortar a PM de la ambulancia alejándose con Tony recostado sobre el pecho de su padre sin vida) acaba sollozando por su padre. SONIDO, continuar con los murmullos

del padre.
ACTOR «No te vayas… Papá, vuelve, por favor, no te vayas, no me dejes solo, te quiero mucho…», etc., pero cuando la NIEVE cesa, el sonido de la voz de TONY se corta con ella.

6 de junio de 2015

Estoy agradecido, y creo que con la proyección de LA e incluso con la de NY he dado a conocer el concepto de CINE EN VIVO. En realidad, la inversión tenía dos propósitos: uno era probar el concepto y hacernos una idea de cómo funcionarían realmente los personajes en la historia y el segundo, conseguir que alguna productora se contagiara de la emoción y decidiera financiar los siguientes pasos.

Me siento físicamente cansado, después de tantas (?) semanas sin dormir, y estoy impaciente por volver a Nueva York y reunirme con todo lo que me espera allí: Morton St., cena en Snoetta, Sofia y mis nietas pequeñas, el tío Kiki, la conferencia de Annette Insdorf para el grupo de YMCA, etc.

No tengo mucho más que decir, pero esta experiencia en Oklahoma ilustra que pueden crearse patrones cuando se juntan nuevos amigos y colegas para trabajar durante unas semanas. Por otra parte, ha sido muy reconfortante tener el coche que quería a mi disposición, un apartamento cómodo con una cocina práctica, un gimnasio y un equipo de sonido SONOS.

La próxima vez que me ponga a ello sabré cómo hacerlo.

7 de junio de 2015

Nueva York. El CORTO DV está terminado, aparentemente con éxito. Puedo relajarme y disfrutar de la ciudad. Quiero ponerme en contacto con el técnico de JPM y organizar un programa.

9 de junio de 2015

Hoy es martes y vuelvo a tener demasiadas cosas en la cabeza. Me preocupa un poco haber estado sumido en una fase frenética, así que debo protegerme contra la depresión. ¿Cómo?: con un poco de meditación (Dios es compasivo y clemente). Quizá debería desconectar la mente. Sé cómo hacerlo. No pensar en nada o, más bien, en una sola cosa: una actividad que no requiera esfuerzo intelectual (sexo, cocinar, mmm, necesito decidir cómo desconectar).

En cuanto al cine en vivo, parece que la clave está en aprender a realizar una previsualización. Creo que se trata de tomar un fotograma e introducir en él todos los elementos necesarios, como en la escena de Chiara durmiendo / Archie contestando al teléfono. Eso se hizo dentro del «fotograma», sin tomar en cuenta la lógica de dónde se encontraba el uno respecto al otro, de modo que pude introducir varios «dobles» y utilizarlos para abarrotar el «fotograma» sin atender a la lógica de la escenografía, o bien organizar y construir un escenario que funcionara para esos fotogramas, como en el fotograma independiente. Algo así como primero el fotograma, luego la puesta en escena y por último el decorado.

Tal vez Craig Weiss podría ayudarme a desarrollar este método. Tal vez esta previsualización podría hacerse en el plató 22. Tal vez John Lasseter podría

asesorarme.

Apreciado George:

Acabo de pasar dieciocho días en Oklahoma, en una pequeña escuela universitaria (OCCC) que imparte un programa de formación profesional de cinematografía. Llevamos a cabo un proyecto experimental con una clase de 74 alumnos; usamos el único plató insonorizado y la Silverfish, y allí hemos hecho un experimento sobre lo que llamo CINE EN VIVO. Se trata de un medio que se realiza en directo, pero tiene como base la «toma» de estilo cinematográfico, a diferencia de la televisión en vivo, cuya base es la cobertura de «eventos». No es una simple obra de teatro (*Peter Pan*) con muchas cámaras desplegadas alrededor para «cubrirla». En la televisión en vivo siempre se ilumina desde arriba y la luz es intensa, porque se utilizan lentes zoom para evitar que se vea la cámara y son singularmente lentas.

Yo utilicé lentes planas, pero con cualidades de zoom; iluminé el escenario desde el suelo (con focos LED rodantes que funcionaban con pilas), y opté por un estilo más bien cinematográfico, pero toda la obra se representó en vivo, incluso la partitura musical.

Todos los que participaron, incluidos los actores, eran de Oklahoma, con la excepción de un servidor y de mi equipo de Napa; un director de escena de un teatro local, y unos tres profesionales de la televisión para ayudar a los estudiantes, alumnos de mi clase que obtuvieron créditos universitarios. Todo se hizo EN VIVO, aparte de las imágenes de archivo obvias. Se realizó un curioso montaje artístico en vivo con la ayuda de esas máquinas EVS que se utilizan para retransmitir los partidos de fútbol. Al final del todo, por encima de los CRÉDITOS, se ve una perspectiva elevada de un escenario asombrosamente vacío y espartano: unas pocas sillas, un colchón, unas mesas, una puerta y una ventana. Mi tarea era averiguar si todo ese equipo desarrollado para la televisión moderna (deportes) podía servir también para la narración de historias. Espero haber despertado tu interés, querido George; ya me conoces, ¡siempre lanzándome al vacío!, que es lo que sin duda ha sido esta experiencia. Se ha proyectado en vivo en cinco salas de cine para un público reducido de colegas y amigos: París, Nueva York, Los Ángeles, San Francisco y Napa.

Si en la sala de proyección de casa tienes conexión a internet (TV u ordenador Apple), que seguro que sí, puedes verlo allí. Es un poco chapuza y tiene algún error, pero ¡qué demonios!

Reflexiones posteriores

Confieso que he sentido curiosidad acerca de cómo podrían introducirse los profesionales o autores de cine (los cineastas) en el ridículo mercado del arte,

donde es posible tasar «algo» en decenas, si no en cientos de millones de dólares, y venderlo en una galería, puesto que debería tratarse de algo susceptible de ser «poseído», a pesar de lo afortunado que fue Matthew Barney de vender sus cofres DVD del *Ciclo Cremaster*, compuesto por cinco películas, por más de cien mil dólares cada una. Se me ocurrió inventar un «cofre» de edición limitada que pudiera venderse por una suma exorbitante. Dicho cofre, numerado y firmado por el autor, contendría un disco duro sellado y se conectaría a internet, de modo que el comprador pudiera recibir en directo (streaming) la emisión en vivo de una obra cinematográfica original. Solo se podría reproducir la actuación en vivo teniendo uno de esos cofres. Su única función sería convertirse en un bien que puede poseerse (y, por tanto, venderse) y proyectarse tantas veces como se quisiera, asemejándose así a un cuadro u otra obra de arte.

Glosario

analógica Señal eléctrica que varía constantemente al registrarse la salida como proporcional a la entrada.

ancho de banda Rango de frecuencia que se utiliza para transmitir señales electrónicas.

asistente de dirección (AD) El AD asesora al director en las decisiones creativas más importantes y lo ayuda con el emplazamiento de las cámaras y la selección de las tomas.

cámara en mano Técnica que consiste en sostener la cámara manualmente durante un rodaje en lugar de montarla sobre un trípode o base.

cámaras 4K y 8K Resolución de la televisión y el cine digitales; 8K es, por regla general, el tamaño del fotograma más alto con respecto al recuento de píxeles horizontales, mientras que 4K es el estándar actual.

cobertura Todos los planos individuales de una escena particular que se filman durante el rodaje y que el montador utilizará para componer el montaje final.

conmutador de vídeo (*switcher*) Herramienta con múltiples entradas de vídeo que permite alternar las fuentes de vídeo, creando una sola imagen tal como la vería el público o espectador.

control de IP Sigla de *Internet Protocol*, es una interfaz basada en internet que permite controlar las herramientas electrónicas por una red.

control de movimiento Sistema de cámara programado electrónicamente con

movimientos repetitivos que suele utilizarse para capturar con el mismo movimiento de cámara los diferentes elementos de una escena, de manera que puedan componerse más fácilmente en una sola toma de efectos especiales.

conversor de fotogramas por segundo Herramienta para cambiar la frecuencia de los fotogramas, que a menudo se utiliza para hacer coincidir las frecuencias dispares entre las cámaras o el equipo.

croma Método que consiste en utilizar pantallas azules o verdes como fondo para aislar y eliminar el color de la señal de vídeo con el fin de añadir efectos especiales en la posproducción.

dailies Las mejores tomas de un día de rodaje, que se suelen ver al día siguiente y que se utilizan para comprobar la calidad del metraje.

difusor (*snoot*) Accesorio que se utiliza en los dispositivos de iluminación para restringir la luz e impedir el resplandor.

director de fotografía (DF) El DF supervisa la imagen global de la película, que abarca la iluminación y el encuadre de la composición de las tomas, asegurándose de que haya un buen equilibrio entre ellas.

director técnico (DT) El DT es responsable de operar la mesa de mezclas de vídeo y asegurarse de que todos los miembros del equipo de rodaje están preparados y en sus puestos antes de transmitir.

dolly Plataforma móvil que suele transportar la cámara y a su operador para permitir tomas de movimiento fluido, rodando sobre rieles o a nivel del suelo, empujado por un miembro del equipo.

efecto Appia Efecto de iluminación escénica desarrollado por el diseñador y dramaturgo suizo Adolphe Appia (1862-1928), que utiliza el contraste de luces y sombras para crear profundidad entre los actores y el escenario.

equipo de rodaje Grupo de técnicos de cine y otros profesionales que participan en una producción detrás de las cámaras.

foley Efectos de sonido corrientes sincronizados que se incorporan a una película en la posproducción.

fotogramas por segundo (*frame rate*) Ritmo al que se abre y se cierra un obturador cuando captura imágenes, llamadas fotogramas.

genlock Abreviación de *generator lockin* (o enganche del generador), que puede conseguirse mediante el uso de una señal de referencia común para sincronizar múltiples fuentes de vídeo.

grabadora de escaneo helicoidal Grabadora magnética que se utiliza para registrar las señales de alta frecuencia.

guion gráfico (*storyboard*) Representación de una escena, plano por plano, mediante dibujos que proporcionan un esquema claro y conciso de la producción.

kinescopio Grabación de una producción televisiva a través del objetivo de una cámara de cine situada frente a la pantalla de un televisor o monitor. Durante un tiempo ese fue el único método para grabar y guardar la televisión en vivo.

lente de focal fija (plana) Objetivo de una cámara de distancia focal fija. Aunque es menos versátil que un zoom, a menudo proporciona una calidad óptica superior y aperturas más amplias.

lente zoom Objetivo con focal variable que permite que la toma se acerque o se aleje del sujeto mientras la cámara está inmóvil.

luz de *tally* Luz pequeña en la parte delantera de una cámara para indicar a los actores y al equipo de rodaje cuándo se está grabando en directo.

mesa de mezclas Herramienta con múltiples entradas de audio que sirve para ajustar los niveles y equilibrar todas las señales de entrada de audio, utilizada sobre todo para crear una *mixdown* a partir de todas las señales de audio disponibles.

mesa de mezclas de vídeo Superficie de control con multitud de botones y

«manivelas en forma de te», y directamente conectada al conmutador de vídeo que el DT utiliza para seleccionar las imágenes de la cámara durante la producción.

montaje Ensamblado del metraje recopilado y editado para producir una secuencia fluida y consistente.

montaje no lineal Edición digital temporal de una producción de vídeo que puede utilizarse en la televisión en vivo pero que no altera de forma permanente el material fuente.

multivisor Un solo visualizador, a menudo con diseño de cuadrícula (2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, etc.), capaz de mostrar múltiples fuentes de vídeo.

panel escénico Paneles móviles para decorados o paredes de fondo.

plano máster Secuencia que se rueda en un solo plano continuo que abarca toda una acción de principio a fin, a menudo tan larga que más tarde se intercala con planos medios y primeros planos.

plató de exteriores (*backlot*) Espacio exterior en un estudio de cine donde se construyen decorados y se filman las tomas exteriores.

previsualización Método de ver previamente toda una escena o una obra completa toma por toma por medio de materiales físicos, como guiones gráficos y grabaciones de sonido.

prueba de vestuario Ensayo final a gran escala en el que los actores van totalmente caracterizados y maquillados antes de la actuación en vivo.

retroproyección Proyección de una imagen prefilmada estática o en movimiento sobre el fondo, de manera que la acción en vivo y el segundo plano pueden filmarse como una sola imagen.

run-through Ensayo a gran escala que no se filma.

segunda unidad Equipo de técnicos responsable del metraje adicional que no requiere a los actores principales.

servidor de reproducción EVS Equipo utilizado en producciones de vídeo

en directo que permite la reproducción de forma instantánea de fuentes de audio y vídeo editadas.

sincronización Se refiere a la correcta alineación del sonido y la imagen.

Steadicam Una herramienta compuesta a menudo por brazo, chaleco y montante que permite al operador estabilizar la cámara de mano mientras filma, lo que permite un movimiento fluido.

tabla de matriz Pieza del equipo que permite enviar múltiples entradas a una variedad de distintas salidas.

técnico de iluminación (*gaffer*) Electricista principal responsable de la iluminación de la producción que recibe indicaciones del DF.

translight Fondo iluminado de un decorado que se utiliza para impedir que cuestiones como la meteorología o el horario dificulten la producción.

tubo de rayos catódicos (CRT, por sus siglas en inglés) El haz concentrado de electrones que se utiliza para mostrar imágenes en una pantalla mediante el uso de un tubo de vacío.

utilería funcional Cualquier elemento habitual de un plató que no necesita ocultarse de la cámara, como una lámpara de escritorio visible que ilumina la escena.

Créditos de las transmisiones en vivo

Distant Vision
presentada por Live Cinema LLC
en asociación con el Oklahoma City Community College
Oklahoma City, Oklahoma

TRANSMISIÓN EN VIVO, 5 DE JUNIO DE 2015

Escrito y dirigido por	Francis Ford Coppola
Productor	Jenny Gersten
Productor ejecutivo	Anahid Nazarian
Productor técnico	Masa Tsuyuki
Productor consultor	Gray Frederickson
Director de escena	Steve Emerson
Primer asistente de dirección	Daniel Leeman Smith
Segunda asistenta de dirección	Corey Morgan
Director de fotografía	Mihai Malaimare hijo
Compositor	Brian W. Tidwell

Editor	Robert Schafer
Directora técnica	Teri Rozic
Directora asociada	Wendy Garrett
Consultor de televisión	Mike Denney
Supervisora técnica de cámara	Stacy Mize
Consultor de dirección	Owen Renfroe
Vestuario	Lloyd Cracknell
Asistentes de vestuario	Kelsey Godfrey Christopher Harris Tiffany Keith Jessie Mahon
Peluquería/Pelucas/Maquillaje	Steven Bryant
Director de sonido	Kini Kay
Mezclador de sonido	James Russell
Jefe del micro	Grant Provence
Especialista en QLab	Eli Mapes
Jefe técnico en iluminación	Sean Lynch
Utilero	Peggy Hoshall
Director de fotografía	Brent Noel
Supervisor de guardarropa	Jenava Burguriere
Director de escenas de pelea	Torn Huston Orr

Director, Departamento de Cine y Vídeo	Greg Mellott

REPARTO (POR ORDEN DE APARICIÓN)

Darryl	Darryl Cox
Tony	Brady McInnes
Alison	Jennifer Laine Williams
Chiara de joven / Lia	Nani Barton
Transeúntes	Mark Fairchild Daraja Stewart
Policía	Patrick Martino
Willy / Chico en moto	Hayden Marino
Chiara	Chandler Ryan
Filomena	Thesa Loving
Archie	Jeffrey Schmidt
Nicky	Colin Morrow
Tony de joven	Alex Irwin
Niña en la sombra	Kelsey Godfrey
Vincenzo	Mike Kimmel
Comadrona / Jugadora de póker	Miranda LoPresti
Filomena de joven	Anna Miller

Toscanini	Aidino Cassar
Vigilante	Stephen Morrow
Charlotte	Cait Brasel
Músicos RCMH	Lemuel Bardeguez Richard Charnay Brian W. Tidwell
Flautista	Anahid Nazarian
Pianista	Brian W. Tidwell
Operadores de cámara	Reese Baker Alejandro Carreno Mitch R. Cruse Johnathon Cunningham Fransua Durazo Pat Flanagan Sarah Hoch Jason Hyman Lanchi Le Cray McDaniel Stacy Mize Scott Morris John Nation Sunday Omopariola Sam Pemberton Jim Ritchey David Santos Clay Taylor

	Ryan Rockwell Thomas
	Haden Tolbert
	Carlos Torres
	Agnes Wright
Grip	Ford Austin
Auxiliar técnico	Brandon Wakely
Equipo de producción	LaShawna Collins
	Tyler Frederickson
	Terry Joiner
	Karen Martinez
	Stephen Morrow
	Taylor Tyree
Director técnico de subrouter	Eugene Ticzon hijo
Operadores de 3Play	Grant Horoho
	Zachary West
VT AD	Joshua L. Buzzard
	Ron Huff
	Lizeth Melendez
	Keegan Parrish
Operador de vídeo	Troy Braghini
Ayudante de dirección técnica	Noble Banks
Equipo de dirección escénica	Logan Conyers
	Pedro Ivo Diniz
	Nichole Harwell

	Nathan Larrinaga II
	Landon Morgan
	Joseph Mwangi
Equipo de sonido	Derek Biggers
	Lauren Bumgarner
	Rhett Chanley
	Charles K. Golden
	Colby Kopel
Equipo de electricidad y *grip*	Paul T. Chambers
	Ken Cole
	Whitson Crynes
	C. S. Giles
	Shae Rody Orcutt
	Keith Eric Parks
	Brooke Shackleford
Departamento artístico	Bailey Hartman
	Isaac Herrera
	Natahn Larrinaga
	Josef McGee
	Quinton Mountain
	Kathy Do Nguyen
Equipo de documentación	Cait Brasel
	Jonathan Shahan
Filmación de documentación adicional	Ford Austin
	Agnes Wright
Ayudante de dirección	Rachel Petillo

Supervisor de actores	Roman Alcantara
	Cheyenne Clawson
	Mark Fairchild
	Miranda LoPresti
	Anna Miller
	Taylor Reich
	Tiffane Shorter
	Daraja Stewart

Segunda unidad/NYC:

Director de fotografía	Rob Brink
Conductor	Gerard Dervan

Nuestro agradecimiento a:

Major League Baseball
Corey Parker y Brady Belavek, VER
Mike Denney
EMSA, John Graham
Annette Insdorf
Tom Kaplan
Tom Huston Orr
Departamento de Teatro de la Universidad de Oklahoma
Oklahoma City Repertory Theatre
Cathy (TI del OCCC)

Randy Hodge
The Rink Gallery

Un agradecimiento muy especial a:

Ruth Charnay, decana de Bellas Artes
Oklahoma City Community College
Y a todo el personal, el profesorado y las instalaciones
del Oklahoma City Community College

Filmado íntegramente en vivo en el Visual
and Performing Arts Center
del Oklahoma City Community College

Nuestro agradecimiento más sincero a los amables
y hospitalarios habitantes de Oklahoma

Todos los derechos reservados, Live Cinema, LLC
MMXV
Distant Vision
presentado por Live Cinema LLC
en asociación con la Escuela de Teatro,
Cine y Televisión de la UCLA,
Los Ángeles, California

TRANSMISIÓN EN VIVO, 22 DE JULIO DE 2016

Escrito y dirigido por	Francis Ford Coppola
Productor	Jenny Gersten
Productor ejecutivo	Anahid Nazarian
Directora de producción	Adriana Rotaru
Productor técnico	Masa Tsuyuki
Director de fotografía	Mihai Malaimare hijo
Diseñador de producción y escenografía	Sydnie Ponic
Técnico y diseñador de iluminación	Pablo Santiago
Diseñador de vestuario	Ruoxuan Li
Compositor	Brian W. Tidwell
Editor	Robert Schafer
Directora técnica	Teri Rozic
Supervisor técnico de transmisión	David Crivelli
Director de escena de producción	Lee Micklin
Directora de escena	Kellie D. Knight
Casting	Courtney Bright Nicole Daniels
Director asociado	Chris Ellner
Supervisora de producción	Gretchen Landau

Para la Escuela de Teatro, Cine y Televisión de la UCLA:

Productor	Jeff Burke
Director de producción, Teatro	Daniel Ionazzi
Director de producción	Jeff Wachtel
Asistenta de producción	Reina Higashitani
Decana	Teri Schwartz
Asesores académicos	Kathleen McHugh, presidenta
Cine, Televisión y Medios Digitales	Brian Kite, presidente, Teatro J. Ed Araiza Jeff Burke Myung Hee Cho Tom Denove Kristy Guevara-Flanagan Michael Hackett Deborah Landis Jane Ruhm Becky Smith

REPARTO (POR ORDEN DE APARICIÓN)

Tony de joven	Alexander Niles
Richie/Danny	Ethan DiSalvio
Chiara	Lea Madda

Entrevistadora de televisión	Beth Lane
Tony	Israel Lopez Reyes
Alison	Marguerite French
Chiara de joven	Ella Giufre
Policía	Beck DeRobertis
Zopo	Freddie Donelli
Alfonso	Lou Volpe
Z'Ciccillo	Roberto Bonanni
Pizzutti	Luca Guastini
Osualdo	Luca Della Valle
Agostino	Mario Di Donato
Huésped predilecto	Nicola Gaballo
Filomena	Francesca Fanti
Sr. Miller	Skip Pipo
Archie	Matteo Voth
Nicky	Salomon Tawil
Willy	Kaden Rizzo
Miriam	Remi Deupree
Sra. Miller	Fannie Brett
Z'Antoinetta	Paola Perla Cufaro

La Marescialla	LizBeth Lucca
Alexander Graham Bell	Bertrand-Xavier Corbi
Watson	John Dellaporta
Científico francés	Franck Amiach
Expertos en Jenkins	Haley Camille Ellen Durnal Jace Febo Marguerite French Sionne Elise Tollefsrud Ella Giufre Skip Pip
Médico	David Landau
Z'Peppine	Carlo Carere
Z'Carolina	Cristina Lizzul
Bino	Andrew Coulan
Donnie	Brian Coulan
Ignazio	Jace Febo
Chico duro italiano	Jentzen Ramirez
Repartidor de periódicos judío	Jesse James Baldwin
Hombre de los helados	Giuseppe Russo
Antonio	Luca Riemma
Miembros de la banda	Oscar Emmanuel Fabela

	Alex Parmentier
Dobles de acción	Sergei Smitriev
	Joe Sobalo hijo

Vecinos y juerguistas:

Niños	Willow Beauoy
	Bailey Bucher
	Haley Camille
	Samantha Desman
	Samantha Hamilton
	Trinity Lee
	Giana Lendzion
	Nico Lendzion
	Juliana Sada
Mujeres	Laura Fantuzzi
	Roberta Geremicca
	Cristina Lippolis
	Francesca de Luca
	Tatiana Luter
	Ada Mauro
	Davia Schendel
	Christine Uhebe
	Arianna Veronesi
Hombres	Will Block
	James Distefano
	Samuel Kay
	Gianluca Malacrino

	Gianfranco Terrin
AP de casting	Erica Silverman
Coordinadora de movimientos	Angela Lopez
Asistentes de dirección escénica	Amani Alsaied Patrick Hurley
Suplentes/Asistentes de actores	Camryn Burton Alex Parmentier Davia Schendel Masaya Tajika
Músicos	Brian W. Tidwell, piano Thomas Feng, teclado/sintetizador Alexandru Malaimare, violín Isaac Enciso, flauta
Ayudante de director de fotografía	Marcus Patterson
Director técnico de cámara	Mark Daniel Quintos
Coordinador de producción de cámara	Scott Barnhardt
Camarógrafos	Hanxiong Bo Michael Bromberg Marcus C. W. Chan John Dellaporta Jackson DeLoach Julia Ponce Diaz Kathryn Elise Drexler

	Oscar Emmanuel Fabela
	Peter Fuller
	Anthony Giacomelli
	Alicia Herder
	Gwendolyn Infusino
	Silvia Lara
	Mads Larsen
	Kevin Lee
	Lia Lenart
	Christine Liang
	Andrew St. Maurice
	Emily Rose Mikolitch
	Nathaniel Nguyen-Le
	Mara Savina
	Meedo Taha
	Sionne Elise Tollefsrud
	Tara Turnbull
	Siru Wen
	Ying Yan
Operadores EVS	Chris Ybarra
	Alex Williams
	Michael Wilson
	Ruben Corona
Operadora IP	Amy Khuong
Directora/Operadora EVS	
DIT	Eli Berg
Ayudante de productor técnico	Kelly Urban

Auxiliar de editor	John Cerrito
Director artístico y diseñador de decorados	Hogan Lee
Ayudante de diseño de decorados/muralista	James Maloof
Diseñador de proyecciones de vídeo	Zach Titterington
Utilera	Liz Sherrier
Diseñadora de decorados	Tatiana Kuilanoff
Traslado de murales y utilería	Alexander De Koning Amber Li Matthew McLaughlin Jay Shipman
Ayudantes del departamento artístico	Irena Ajic Michelle Joo Samantha Vinzon
Supervisora de vestuario	Kumie Asai
Asesora académica de vestuario	Jane Ruhm
Jefes de vestuario	Chanèle Casaubon Pohebe Longhi Lia Wallfish
Vestuario	Brian Carrera Chad Mata Keelin Quigley Kelsey Smith

Costureros	Richard Turk Magnanti
	Minta Manning
Jefa de maquillaje	Valli O’Reilly
Jefa de peluquería	Barbara Lorenz
Peluquería	Steven Soussana
	Kristin Arrigo
	Sapphire Harris
	Marie Larkin
	Norma Lee
	Anissa Salazar
Maquillaje	Leslie Devlin
	Stephanie McCuskey
	Viola Rock
	Becky Swasen
Maestros electricistas	Phill Powers
	Alif Marchi
Operador de mesa	Austin Burkett
Ayudante de electricista	Lesley Elizondo
Electricista	Adamma Ebo
	Kadriya Gizatullina
	Stephen Heleker
Tramoyista	Justin Richards
Auxiliar de *grip*	Pratik Shah
Grip	Eric Glawe

	Brynna Mason Jasmine Rodriguez Khana Tillman
Supervisor de sonido	Jonathan Burke
Mezclador de sonido	Michael Cooper
Técnico de sistema de sonido	Jesse Kious
Ayudante de mezclador, *playback*	Mitch Bradford
Equipo de micrófonos	Lauren Buangan Renee Torchio MacDonald
Equipo de sonido	Andrew Arnold Ezra Sky Peterson Behnen Hunter Milano
Ayudante de intercomunicador	Ellen Durnal
Director de producción	Kevin Otte
Ayudante de dirección de producción	Lila Ahronowitz
Coordinador de producción	Beck DeRobertis
Asistenta del Sr. Coppola	Rachel Petillo
Ayudante del productor técnico	John Gittens
Productor en prácticas	Leigh Engel
Profesores de estudio	Paul Salow Dan Benjamin Wendy Herron

Enfermera	Linda Hoag
Catering	Nick Lorenz
Coordinador de escenas peligrosas	Pat Romano
Montadores de riesgo	Duane Burkhart Brett Praed Brett Sheerin
Diseño de escenas peligrosas	Buddy Joe Hooker
Dobles de escenas peligrosas	Sergei Dmitriev Joe Sobalo hijo
Animales	God’s Creatures Grooming
Adiestradores de cabras	Elizabeth Byers Ashley Shrader Kerry Byers Cabras: Blaze y Checkers
Liz Flush, entrenadora de perros	Perro: Popcorn Karin Graziani (dueño de Popcorn)
Skye Swan, entrenador de gatos	Tiki: el gato más tranquilo e impasible de la ciudad Perro en el escenario: Gus
Automóvil proporcionado por Jay Leno’s Garage	Jay Leno Steve Reich Samantha Reich

Sistemas de vídeo por SVP

Responsable de cuenta	Hank Moore
Ingeniero jefe de vídeo	Spud Murphy
Ingeniero de vídeo	Lance Cody Stephen Sharpe
Utilería	John McGregor Joey Miranda John Dava Joey Dibenedetto Jeff Broadway Chris Thorne
Conductor	Tim Huffaker

Servicios de streaming de la Major League Baseball:

MLBAM Remote	James Johnson Mark Elinson Elliot Weiss Jeffrey Milnes
MLBAM Nueva York	Roger Williams Greg Bryne Aashish Shah Raymond Bridgelall
Servicios de transmisión	MX 1

	PSSI Global Services
Comunicaciones de VER	Brady Belavek Alex Cordova Steve Culp Jonathan Hogstran EVS Director Técnico Avi Gonshor
Especialista DYVI EVS	Jurgen Obstfelder

Conmutador y servidores de reproducción a través de EVS.

Cámaras de cine digital de Canon USA, Inc.

Conmutador de vídeo de la Silverfish, conversión de señal y cámaras adicionales de Blackmagic Design.

Iluminación adicional de ARRI y Maccam.

Equipo de apoyo de cámara adicional de Vitec Group y VER.

Vestuario de época proporcionado por Palace Costumes, Western Costume Company y UCLA Costum Shop.

Dolly proporcionado por JL Fisher.

Talleres de la Escuela de Teatro,	Mique Hwang
Cine y Televisión de la UCLA	Erik Kjonaas

Supervisor de cámara y equipo	Albert Malvaez
Supervisor de taller de escenografía	Don Dyke
Personal de taller de escenografía	Michael Sellers Ernest Stifel Kenneth Houston Joe A Lopez
Supervisor de taller de accesorios	Kevin Williams
Supervisora de taller de vestuario	Stephanie Workman
Director de operaciones teatrales	Bridget Kell
Director de sonido de plató	Rand Soares
Asistencia TI	Fabio Ibarra

Documental:

Productor	Gayatri Bajpal
Director	Ceci Albertini
Director de fotografía	Golden Zhao
Ayudante de edición y sonido	Stefan Wanigatunga
Editor y DIT	Thanos Papastergiou

Para American Zoetrope:

Jefe de finanzas Gordon Wang

Asistente administrativo ejecutivo Nancy DeMerritt

La Escuela de Teatro, Cine y Televisión de la UCLA y Francis Ford Coppola quieren agradecer su generosidad a **LG Electronics USA** por su gran apoyo en este taller experimental.

Nuestro agradecimiento a:

Milena Canonero
Barry Zegel
Lori Lai
James Mockoski
Gordon Wang
Nancy DeMerritt
Courtney Garcia
Renee Berry
Buddy Joe Hooker
Diana Lendzion
Fred Roos
David Pinkel
Neil Mazzella y Hudson Scenic
Cynthia Rodriguez, YOLA Expo

Nuestro especial agradecimiento a:

Teri Schwartz, decana
Jeff Burke

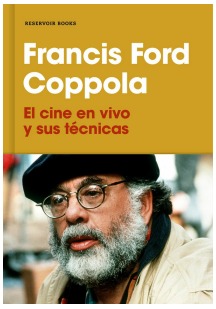
Reina Higashitani
Kellie Knight
Jeff Wachtel

Película filmada íntegramente en vivo en la Escuela de Teatro, Cine y Televisión de la UCLA

Todos los derechos reservados, Live Cinema, LLC
MMXVI

Agradecimientos

Eleanor Coppola
Anahid Nazarian
Jenny Gersten
Gray Frederickson
Masa Tsuyuki
Teri Rozic
Robert Schafer
Courtney Garcia
Eugene Lee
Peter Baran
Courtney Bright
Nicole Daniels
James Mockoski
Barry Zegel
Robert Weil



En este libro, uno de los más aclamados cineastas modernos da un repaso exhaustivo a un nuevo medio audiovisual. El Live Cinema es una forma de arte en vivo y en formato digital que puede aportar calidad a la creación e innovar en su difusión por salas de cine de cualquier rincón del mundo. Su visión de este nuevo medio está trufada de observaciones e intuiciones magistrales, dada su larguísima experiencia en el séptimo arte: notas sobre las primeras décadas del cine, recuerdos sobre su fascinación por la televisión en directo de la década de los cincuenta, reflexiones sobre la dirección de actores, comentarios sobre la tecnología audiovisual más puntera… Por ello, este volumen funciona también como una suerte de autobiografía, ya que Coppola repasa sus triunfos y fracasos con una honestidad inusitada.

«En este libro original y sorprendente, que es en parte unas memorias, en parte un diario y en parte una guía, Francis Ford Coppola se entusiasma (y entusiasma al lector) en su búsqueda de una nueva forma de contar historias. Aquí se entremezclan elementos de su biografía, su conocimiento enciclopédico del cine y la televisión, así como su proceso creativo en pos de un nuevo lenguaje cinematográfico.»

WILLIAM FRIEDKIN

«Las ideas que abarrotan este breve y fílmico volumen interesarán a cualquier loco del cine.»

JONATHAN DEAN, *The Sunday Times*

«Una verdadera mina de libro, intensamente personal, a la par que un viaje astral hacia el futuro potencial del cine, el teatro y la televisión. Es una obra íntima y confesional y a la vez un pasaporte mágico al almacén de sabiduría del cineasta.»

WALTER MURCH

«Un libro que presenta de manera compacta el legado de Coppola, sus ideas innovadoras, la profundidad de su conocimiento y sus pasiones duraderas.»

DAVID CANFIELD, *Entertainment Weekly*

A **Francis Ford Coppola** se le conoce ante todo por ser un director cinematográfico galardonado *seis* veces por la Academia por películas como la trilogía de *El padrino* y *Apocalypse Now*. Nació en Detroit en 1939 y creció en Queens, Nueva York. Estuvo postrado en cama cuando era niño a causa de la polio; escribía cuentos y, a raíz de que le regalaran un proyector de cine de juguete, se interesó por el cine.

Fue un prolífico estudiante de arte dramático y cine en la Universidad de Hofstra y en la UCLA y escribió relatos cortos y obras de teatro (considerándose ante todo escritor); además, a lo largo de su carrera se ha dedicado a escribir y dirigir obras originales. En 1970 alcanzó su meta con su guion de *Patton*, ganadora de un Oscar, y continuó el resto de la década escribiendo, dirigiendo o produciendo *El padrino*, *El padrino: Parte II*, *American Graffiti*, *La conversación* y *Apocalypse Now*, con las que obtuvo dos Palmas de Oro en el Festival de Cannes y doce nominaciones y cinco premios Oscar en lo que podría describirse como la década de mayor éxito para un cineasta hasta la fecha.

También ha dedicado más de treinta y cinco años a la producción de vino en sus bodegas de los valles de Napa y Sonoma. Entre sus otros intereses comerciales hay centros turísticos de lujo en Centroamérica, Argentina e Italia, y una revista de relatos cortos premiados, *Zoetrope: All-Story*. Hoy día, su pasión es una nueva forma de arte que ha llamado *live cinema*, cine en vivo, y que define como una combinación de teatro, cine y televisión. En la actualidad está trabajando en una serie de guiones que espera producir en este nuevo medio.

Título original: *Live Cinema and Its Techniques*

Edición en formato digital: abril de 2018

© 2017, Giostyle LLC. Todos los derechos reservados
© 2018, Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.
Travessera de Gràcia, 47-49. 08021 Barcelona
© 2018, Aurora Echevarría, por la traducción

La imagen de *El conde de Montecristo* (cap. 9) de © Byron Company, Nueva York / Museum of the City of New York

Diseño de portada: Penguin Random House Grupo Editorial
Fotografía de portada: © dpa-Film / Cordon Press

Penguin Random House Grupo Editorial apoya la protección del *copyright.* El *copyright* estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del *copyright* al no reproducir ni distribuir ninguna parte de esta obra por ningún medio sin permiso. Al hacerlo está respaldando a los autores y permitiendo que PRHGE continúe publicando libros para todos los lectores. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, http://www.cedro.org) si necesita reproducir algún fragmento de esta obra.

ISBN: 978-84-17125-68-4

Composición digital: M.I. Maquetación, S.L.

www.megustaleer.com

Penguin Random House Grupo Editorial

[1] Tuve la suerte de trabajar con Fred Coe en el guion de *Propiedad condenada*; con el tiempo he comprendido que fue la figura central a la sombra de la primera edad de oro de la televisión en vivo.

[2] Entre los profesionales del cine que se convierten en directores hay más actores que cualquier otra categoría, incluidos los guionistas, los montadores y los fotógrafos.

[3] Christopher Innes, *Directors in Perspective*: *Edward Gordon Craig*, Cambridge University Press, 1983.

[4] A Vittorio Storaro por la mejor fotografía y a Walter Murch, Mark Berger, Richard Beggs y Nathan Boxer por el mejor sonido.

[5] Walter Isaacson, *Steve Jobs*, Simon & Schuster, Nueva York, 2011, p. 178.

[6] Sin embargo, se seguirá fabricando celuloide para fines documentales, entre otros.

[7] Ni los expositores ni los estudios quieren pagar por la instalación de nuevos proyectores digitales en las salas de cine, de modo que se ha introducido una entidad inversora que obtiene un porcentaje de las entradas hasta que desaparezca el coste.

[8] Los nombres mencionados aparecen en Créditos de las transmisiones en vivo.

[9] Nadia Boulanger fue una gran maestra de la composición francesa. Gershwin estudió con ella. Mi padre siempre quiso hacerlo.

[10] «Ojalá» en italiano.

Índice

El cine en vivo y sus técnicas

Prefacio: El porqué de este libro

Introducción personal

1. Talleres experimentales

2. Breve historia del cine y la televisión

3. Actores, actuación y ensayo

4. Especificaciones técnicas del equipo

5. Escenografía y localizaciones

6. La vergüenza de lo que está por venir: Madison, Wisconsin

7. Lecciones que aprender de *Corazonada*

8. *Rip Van Winkle*

9. La cuestión del estilo en el cine

10. Ensayos generales, pases técnicos y pruebas de vestuario

11. Las marcas y otros problemas menores sin resolver

12. Obstáculos y reflexiones varias sobre el cine en vivo

13. El equipo hoy y en un futuro próximo

Epílogo: ¿Por qué hago esto?

Apéndice: Notas del diario de producción del taller del OCCC: mayo-junio de 2015

Glosario

Créditos de las transmisiones en vivo

Agradecimientos

Sobre este libro

Sobre Francis Ford Coppola

Créditos

Notas